Segunda Época-Número 1

175 ptas.

MICRO Manía

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.

HOBBY PRESS

Sólo para adictos

Mapa gigante y todos los secretos del BLACK BEARD



TRUCOS y POKES para los juegos de máxima actualidad



Micromanía 20 años 1985-2005

REGALO ANIVERSARIO
Esta revista es una reedición para coleccionistas y se regala conjunta e inseparablemente con Micromanía nº 122.

Regalamos MIL juegos para tu ordenador y este fabuloso equipo de video



(TV+VIDEO+CÁMARA 8mm.)

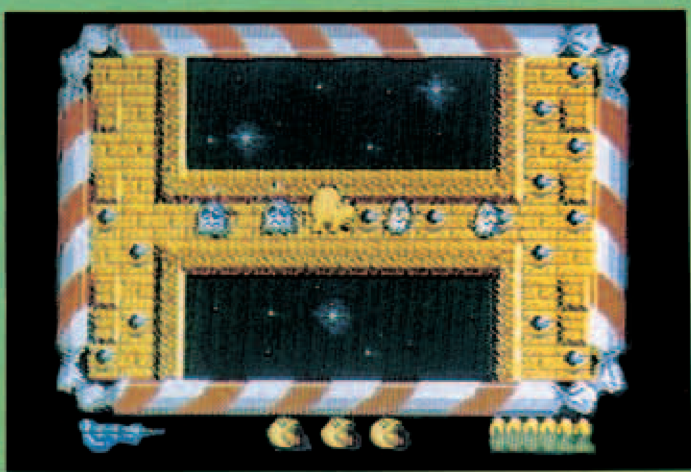
DISFRUTA CON TU CHICA
TURBO GIRL
EL ÚLTIMO PELIGRO DE LA NOCHE



COMECOCOS "MOSQUEAO"



COCONAVE

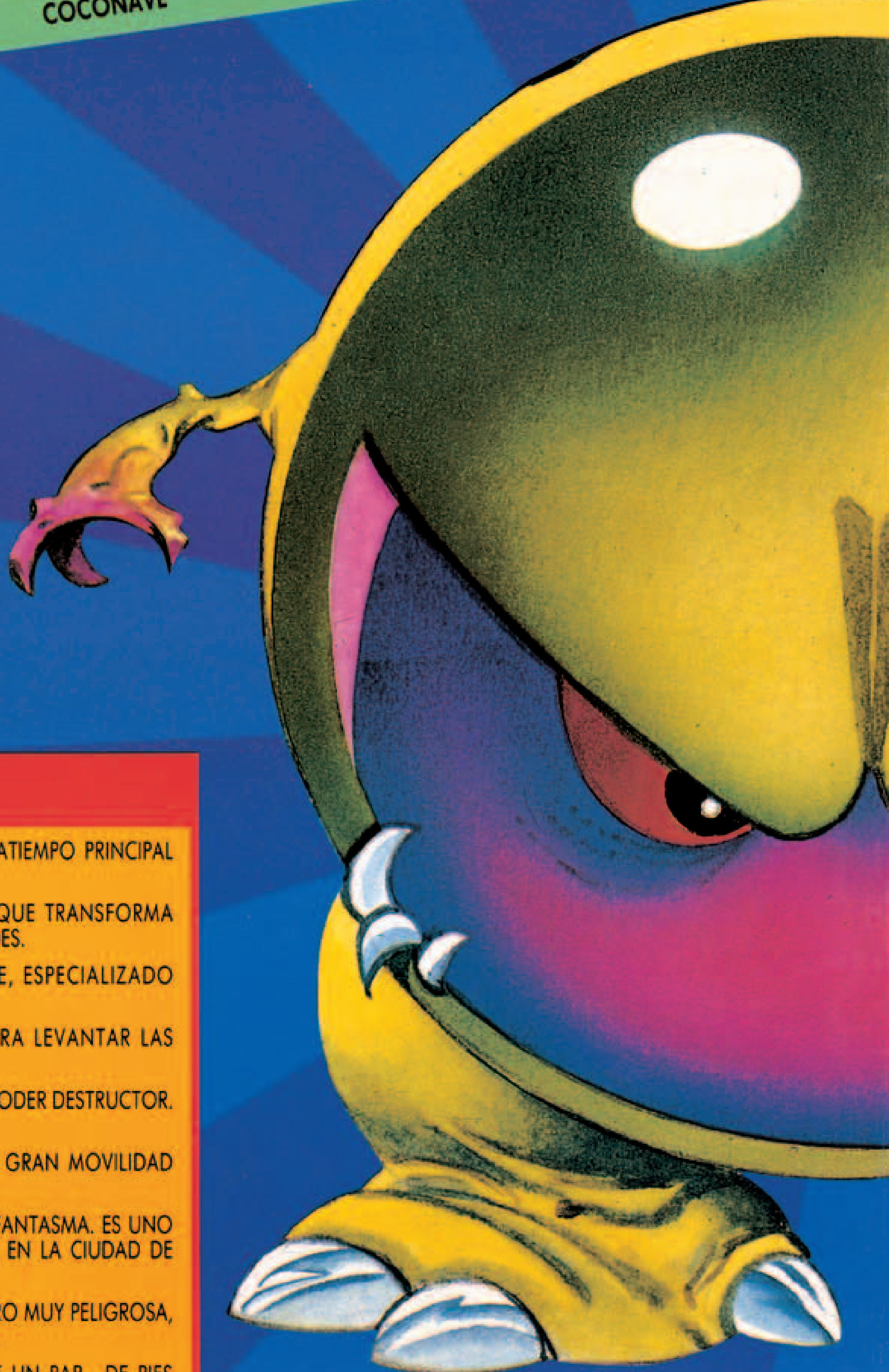


HIPOPODOSO



EXCAVATOFONO

EL COMECOCOS



REPARTO ESTELAR

COMECOCOS: PERSONAJE ESPONJOSO Y ORONDO DE CARACTER AFABLE CUYO PASATIEMPO PRINCIPAL ES DEVORAR LAS COCO-BOLAS.

COMECOCOS "MOSQUEAO": ESTADO DE ENFADO E IRRITACION MOMENTANEO QUE TRANSFORMA AL COMECOCOS DE UN TIPO TRATABLE, EN UN DEVORADOR INCANSABLE DE PELMAZOIDES.

HIPOPODOSO: COQUIFERO DE CUATRO PATAS, PROCEDENTE DE COCOVILLAGE, ESPECIALIZADO EN APLASTAR PELMAZOIDES, REPUGNANTOSOS Y OTRAS ESPECIES SIMILARES.

EXCAVATOFONO: MAQUINA AUTOGENA PROVISTA DE PALA, QUE SE EMPLEA PARA LEVANTAR LAS COCO-BOLAS QUE HAN SIDO APLASTADAS, POR CIERTOS PERSONAJES SIN ESCRUPULOS.

COCONAVE: NAVA AUTOPROPULSADA POR RAILES, DE LIMITADA OPERATIVIDAD Y ALTO PODER DESTRUCTOR. DEBE DE SER USADA POR COCOPILOTOS EXPERTOS.

COCOTANQUE: CARRO DE COMBATE BLINDADO, PROVISTO DE ARTILLERIA LIGERA Y GRAN MOVILIDAD DE DISPARO. SOLO PUEDE SER USADO POR COMECOCOS ADIESTRADOS.

PELMAZOIDES: PERSONAJE DE FISONOMIA ETEREA, CARACTER ESPECTRAL Y UN TANTO FANTASMA. ES UNO DE LOS PEORES ENEMIGOS DEL COMECOCOS Y SU ESPECIE ES LA QUE MAS ABUNDA EN LA CIUDAD DE COCOVILLAGE.

MARICOCO: PEQUEÑA COLEOPTECOCO PONEDORA, DE CARACTER POCO VIOLENTO, PERO MUY PELIGROSA, PORQUE VA SEMBRANDO LOS LUGARES POR LOS QUE PASA DE MULTIPLES COCO-BOLAS.

REPUGNANTOSO: EL MAS PELIGROSO DE LA SAGA DE LOS MONSTROCOCOS. TIENE UN PAR DE PIES ENORMES QUE UTILIZA PARA HUNDIR LAS COCO-BOLAS CON EL UNICO FIN DE FASTIDIAR AL COMECOCOS.



Micromanía 20 años 1985-2005
DEL SIGLO XXI
COCOTANQUE
PELMAZOIDES
MARICOCO
REPUGNANTOSO
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELF. (985) 15 13 13

Serma Software EL MEJOR

PRESENTA LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN INGLATERRA



SERMA SOFTWARE trae directamente de Inglaterra la serie con más programas en las listas de superventas inglesas, a un precio excepcional (sólo 550 ptas. + IVA)

Entre la gran variedad de juegos existentes te recomendamos:

BMX SIMULATOR.— Increíble realismo; peraltes, curvas, saltos y rampas con todos los efectos de un circuito. Siete recorridos diferentes con diferentes grados de dificultad. Opción para 2 jugadores, cámara lenta y repetición.

GRAND PRIX SIMULATOR.— Consta de 14 circuitos. Atraviesa puentes, manchas de aceite... y trata de conseguir récord. Opción para dos jugadores.

FRUIT MACHINE SIMULATOR.— Es el primer simulador que supera la realidad. Todas las opciones de las máquinas tragaperras. Disfruta de toda la emoción, pero sin correr ningún riesgo.

ATV SIMULATOR.— Simulador de vehículo todo terreno. Rampas, dunas, saltos, caídas... toda la emoción de un verdadero Rallie.

DIZZY.— Recoge los ingredientes de la poción mágica para lograr deshacerte del malvado mago LAKS mientras atraviesas los reinos fantásticos.

JET BIKE SIMULATOR.— Nueva versión de deportes acuáticos con diferentes circuitos: lagos, puertos, costas, a toda velocidad y los mejores gráficos.

PRO SKI SIMULATOR.— Toda la emoción de los más peligrosos descensos, pero sin necesidad de ambulancia si las cosas salen mal. Una verdadera obra maestra.

SUPER ROBIN HOOD.— Rescata a tu amada Marian de las garras del Sheriff de Nothingham. Atraviesa las salas de esqueletos, esquiva las flechas... Ella está en peligro.

GHOST HUNTER.— Penetra en la mansión tenebrosa para rescatar a tu hermano prisionero de las Fuerzas del Mal. Es un programa que te helará la sangre.

550 ptas. + IVA

Del 1 de junio al 15 de julio por la compra de **dos juegos** te regalamos **un ARO VOLADOR**

DISTRIBUIDORES

Code Masters

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.

TITULO: ______ SISTEMA: ______

NOMBRE Y APELLIDOS: ______ COD. POSTAL: ______

DIRECCION: ______ PROVINCIA: ______

POBLACION: ______ FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALON BANCARIO ☐

CODEMASTERS ESTA DISTRIBUIDO EXCLUSIVAMENTE EN ESPAÑA POR SERMA SOFTWARE. FRANCISCO IGLESIAS, 17. 28038 MADRID. TEL. 433 19 16

MICRO Manía

Sólo para adictos

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:
María Andrino

Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández

Redacción
Pedro Pérez
José Emilio Barbero
Ángel Andrés

Diseño
Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
Mar Lumbreras

Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José J. García Quesada
David Rodríguez

Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre

Director de Administración
José Ángel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumbreras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Lerner

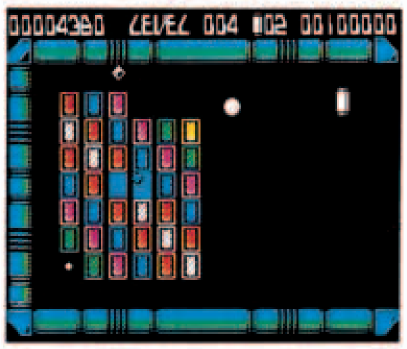
Fotocomposición
Novocomp, S. A.

Fotomecánica
Ibérico

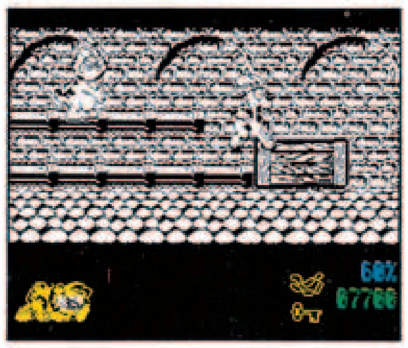
Depósito legal: M-15.436-1985

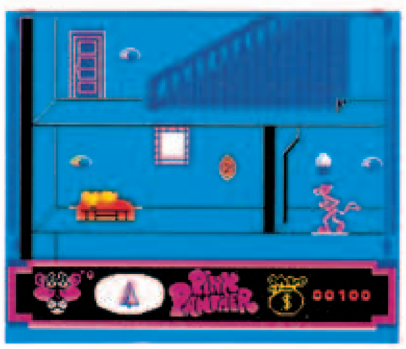
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de Ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. Solicitado control O.J.D.









¡Cumplimos 20 años!

Sí, Micromanía, tu revista favorita lleva 20 años hablando de videojuegos. ¿Que no te lo crees? Pues lo que tienes en tus manos es una de las mejores pruebas: una fantástica y exclusiva edición para coleccionistas del número 1 de Micromanía en su segunda época –que comenzó en 1988–, que es quizá uno de los formatos más espectaculares y representativos que ha tenido la revista. Esta edición especial incluye un pequeño logo del 20 aniversario para que no la confundas con tu edición original del número 1. Gracias por acompañarnos durante todo este tiempo, sin ti no habríamos podido llegar hasta aquí ¡Qué lo disfrutes!

Han pasado ya casi tres años desde que el primer número de MICROMANÍA vio la luz. Mes a mes hemos intentado sorprenderos con nuevas secciones, superándonos lógicamente gracias a la experiencia que según las malas lenguas sólo da el tiempo. Pero teníamos un problema, demasiadas ideas y poco espacio, por eso MICROMANÍA se ha hecho mayor.

Ahora inauguramos una nueva etapa. Hemos rescatado del archivo las ideas imposibles, hemos conseguido lo que jamás nadie podía imaginarse, bajar el precio, hemos aumentado la capacidad de la revista con páginas gigantes, para intentar subir el listón una vez más, y todo ello porque pensamos que los riesgos difíciles son los únicos que merece la pena correr y que vosotros, los principales implicados, sabréis entender y aplaudir nuestra postura.

Tenéis ante vosotros 80 páginas repletas de ilusión y ganas de hacer las cosas bien, o, por lo menos, de intentarlo. Sólo nos queda pediros que disculpéis los errores que, por supuesto, intentaremos corregir y desde aquí invitaros a participar, con sugerencias, trucos y cuanto pase por vuestra imaginación, porque seguro que tenéis mucho que enseñarnos y nosotros mucho que aprender todavía.

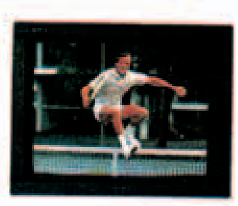
Un viejo slogan dice «Renovarse o morir», y estamos dispuestos a correr el riesgo. La última palabra la tenéis vosotros.

La Redacción

Participa en nuestro concurso







y consigue este fabuloso equipo de vídeo. Además, si averiguas qué personalidad tienen los alienígenas que presentamos cada mes, podrás tomar parte en otro sorteo del que serán escogidos 1.000 ganadores, que recibirán un juego de ordenador elegido por ellos mismos.

TARGET RENEGADE

IMAGINE
SPECTRUM, COMMODORE

Han pasado un par de meses y todavía te quedan cardenales y dolores, —recuerdo de tu última aventura—, por todo el cuerpo. Claro que no se puede decir que los secuaces de Mr. Big se fueran de rositas precisamente, pues les diste a cada uno su merecida ración de golpes surtidos. El mismísimo Mr. Big probó en persona una buena ración de tu medicina, pero por lo visto le supo a poco...

Tu hermano Matt, un tipo tan valiente como tú, pero también igual de incauto, se ha metido en uno de esos líos a los que sois tan aficionados... sólo que esta vez, ni tú ni el tenéis la más mínima idea de cómo salir del atolladero.

Matt estaba investigando las andanzas de Mr. Big, el responsable de la mayoría de los muchos negocios sucios que existen en el barrio más peligroso de la ciudad, Scumbille.

Mr. Big, tal y como era de esperar, no ha tardado mucho en enterarse de que cierto jovencito anda haciendo preguntas poco convenientes sobre su persona por lo que ha decidido enviar a sus más resueltos secuaces para que lo capturen y lo pongan a buen recaudo.

Ahora sabes bien que las posibilidades de que salga con vida de aquel infierno son mínimas. Mr. Big le sacará el máximo de información posible y después... mejor no pensarlo.

Debes hacer algo, y rápido. Tu hermano tiene las horas contadas.

El juego

Como os estaréis imaginando la decisión de nuestro protagonista fue tan rápida como imprudente: aventurarse en solitario hasta la guarida de Mr. Big y rescatar él solito a su hermano.

No lo va a tener fácil. Las calles de Scumville están tomadas por todo un ejército de chulos, macarras, punkies, mujerzuelas y demás especímenes de la peor calaña, poco amistosos y altamente agresivos, que suelen tener como norma golpear primero y preguntar después.

Ahora todo está en tus manos... bueno para ser más precisos en tus puños, rodillas, codos, pies y cualquier otra parte de tu cuerpo que te pueda servir para golpear y evitar ser golpeado.

Las fases

Cinco niveles nos esperan para que los atravesemos, cada uno de ellos más difícil que el anterior pero todos con las mismas características: enemigos y más enemigos, golpes y más golpes.

El paso de una pantalla a otra se puede conseguir de dos maneras, o bien dejando K.O. a la vez a todos los enemigos que haya en pantalla o bien propinando una buena cantidad de golpes a nuestros contrincantes. En cualquier caso es conveniente que cada cierto tiempo comprobemos si tenemos libre el acceso a la siguiente pantalla.

Al final de cada fase deberemos acabar con todos nuestros adversarios (basta con derribarlos tres veces) tras lo cual seremos conducidos automáticamente hasta el siguiente nivel.

El garaje

Tu misión empieza en uno de esos típicos escenarios de película policíaca, claro que el primer puñetazo que recibas te recordará que esto no es una película y que estás luchando por tu vida y la de tu hermano.

El garaje en que te encuentras está compuesto por tres pisos comunicados entre sí por un ascensor. Nuestro objetivo, claro está, va a consistir en recorrer cada uno de esos pisos, para hacer al final de cada uno, uso del ascensor y descender así hasta la planta baja donde se encuentra la salida al exterior.

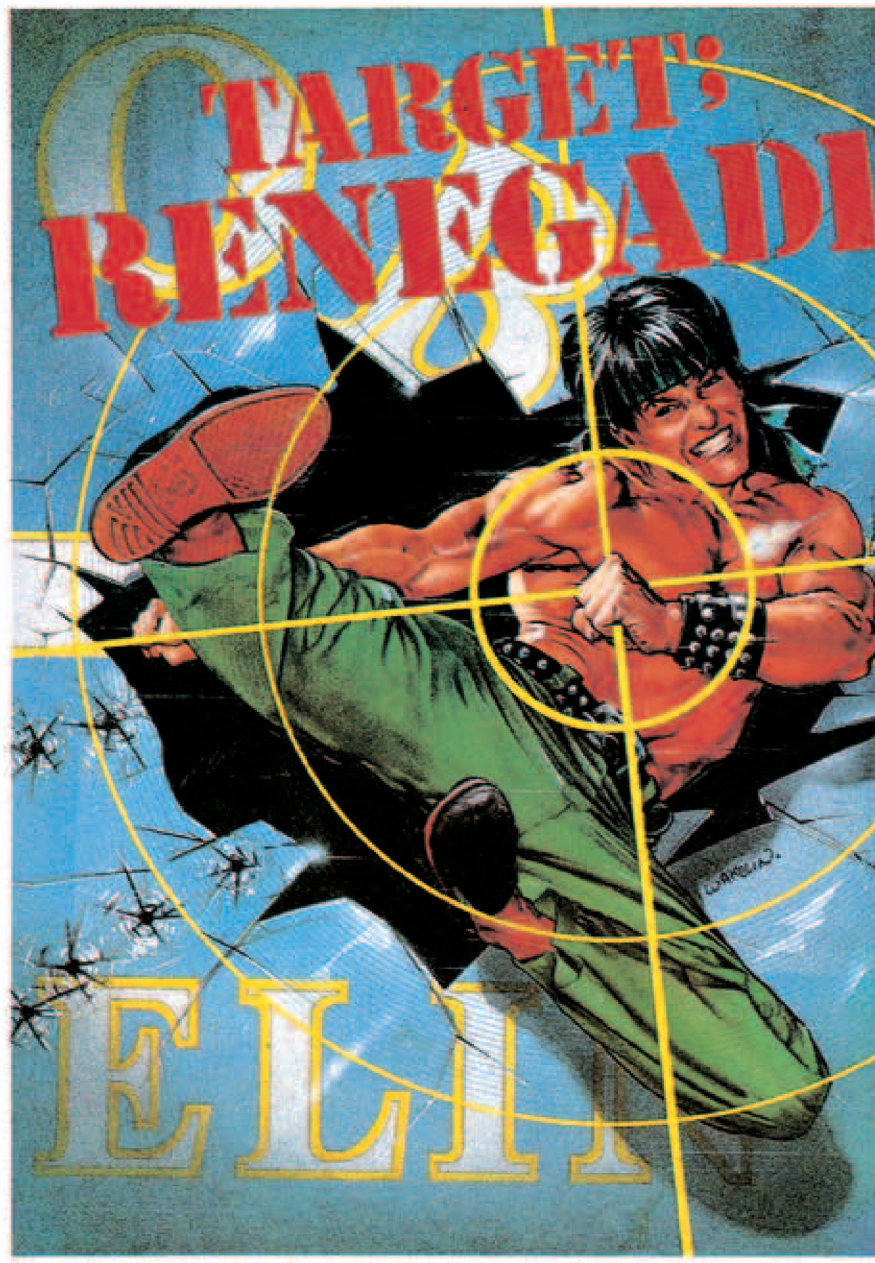
Dos son los enemigos que vamos a encontrar en esta fase: por un lado los motoristas, que intentarán arrollarnos a una velocidad vertiginosa. Contra ellos el único golpe eficaz será la patada con salto, la cual por cierto se va a convertir en nuestra más preciada arma a lo largo de nuestra aventura. Por otro lado una peligrosa banda de macarras se dedicará a atacarnos incesantemente. Contra ellos vale cualquier golpe, aunque de nuevo te recomendamos la patada con salto.

Uno de los macarras, especialmente peligroso, te atacará con una barra de hierro. Si consiguís derribarle, la barra quedará a merced del primero que la coja. Si te encuentras cerca sitúate encima de ella y pulsa fuego. Con ella en tu poder prueba a darle a esos macarras una buena ración de su propia medicina.

Las calles

Te ha costado lo tuyo salir, pero lo has conseguido. Claro que el panorama que presentan las calles te hace pensar que pese a todo tal vez estabas más seguro dentro del garaje.

Un variado desfile de mujeres de «no muy buena reputación» se acercan hacia ti con cara de pocos amigos. Olvidando aquel viejo precepto de no pegar al sexo débil (?) comenzaste a repartir golpes a diestro y siniestro, recordando siempre que un salto y una buena patada pueden hacer morder el polvo al más duro de nuestros adversarios.



PELIGR

Una de nuestras contrincantes va armada con una especie de cachiporra con pinchos que nos puede ser muy útil si conseguimos arrebatársela.

También deberemos tener cuidado de esquivar los disparos de su jefe, que armado con una pistola y un reducido número de balas aparecerá esporádicamente. Esperar a que se le agote la munición y entonces atacarle sin piedad.

El parque

Has conseguido dejar atrás a aquellas histéricas sanguinarias pero no parece que las cosas hayan mejorado mucho. Lo que debería ser un parque lleno de niños jugando es en realidad el escondrijo de una de las bandas más peligrosas de la ciudad: los temibles skin-heads (cabezas rapadas) quienes además de no tener un pelo de tontos, tampoco se cortan un pelo a la hora de hacer una demostración de sus habilidades con las artes marciales.

Aparte de tu amplio repertorio de golpes podrás emplear contra ellos un hacha que se encuentra abandonada en una de las pantallas del parque.

Las tiendas

Llegar hasta aquí no ha sido precisamente un juego de niños, pero no es nada comparado con lo que nos espera. Nuestros enemigos son cada vez más rápidos y astutos; buena prueba de ello es que por primera vez, y no será la última, tendremos que hacer fren-

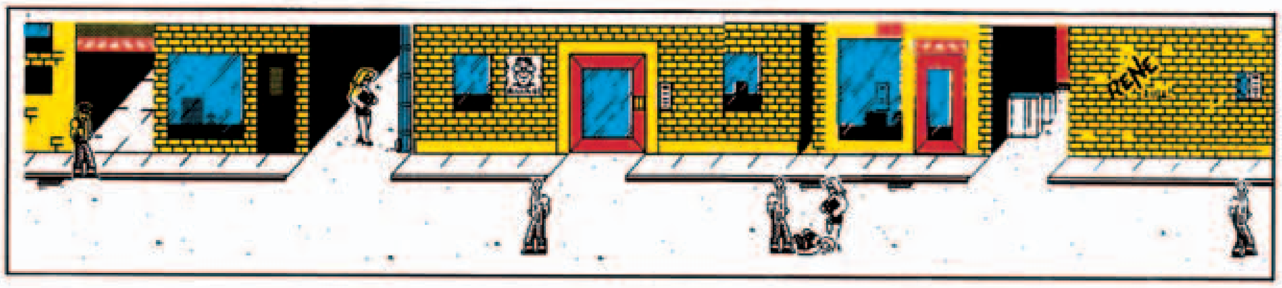


← FASE 1

COMMODORE

```
1 REM TARGET RENEGADE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO18:GOSUB100:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
4 FORN=0TO32:GOSUB100:POKE384+N,B:S=S+B:NEXTN
5 IFS<>6507THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
6 POKE53281,0:POKE53280,0:POKE646,1:PRINTCHR$(147)
7 INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE387,44
8 INPUT"TIEMPO INFINITO  (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE392,44
9 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="S"THENGOTO11
10 POKE397,44:POKE400,44:POKE403,44:POKE406,44:POKE409,44
11 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENGOTO12
13 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
30 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,BA,03
31 DATAA9,80,8D,BB,03,A9,01,8D
32 DATABC,03,60
33 DATA48,A9,2C,8D,79,8D,A9,24
34 DATA8D,84,87,A9,00,8D,D1,9A
35 DATA8D,15,9C,8D,66,9C,8D,8D
36 DATA8B,8D,EF,8B,EE,20,D0,68,60
100 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7
110 B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.



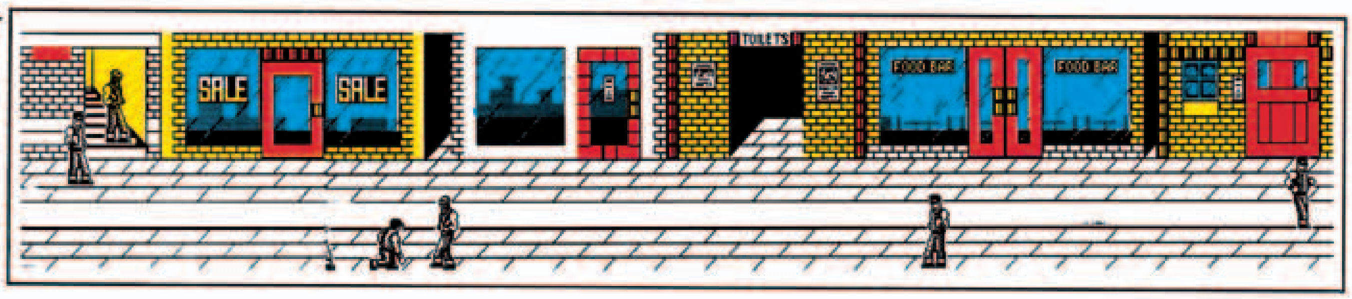
← FASE 2

↓ FASE 3



…O en la ciudad

FASE 4 →



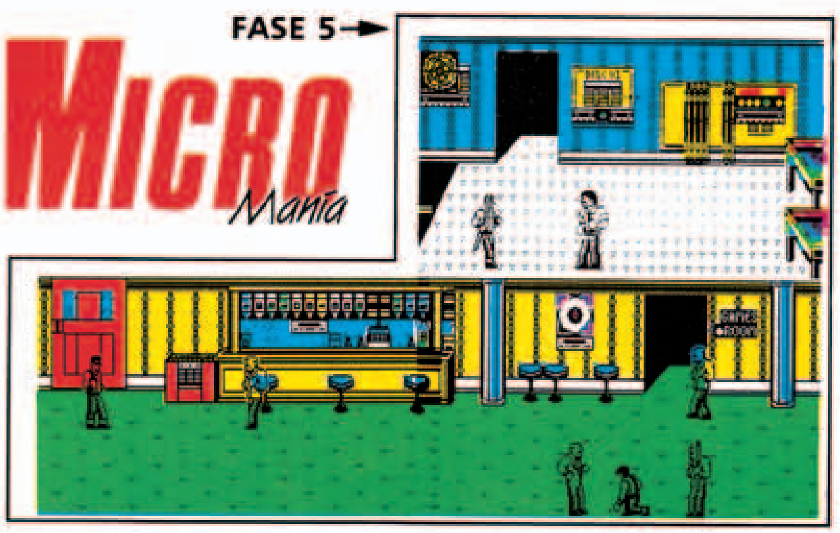
SPECTRUM

```
  10 REM ****************************
  20 REM **                        **
  30 REM **      J.E BARBERO       **
  40 REM **                        **
  45 REM **     SPECTRUM   48K     **
  47 REM **                        **
  50 REM ****************************
  55 REM
  60 REM *** TARGET RENEGADE ***
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,0
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE NOT PI
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : CLS
 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 59911,0
 110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO? (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
GO TO 9000
 115 POKE 62936,0: POKE 62949,0:
 POKE 62969,0
9000 RANDOMIZE USR 40576
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

MICRO Manía

FASE 5 →



te a algunos enemigos contra los que no podremos emplear nuestra arma más eficaz, la patada con salto. Intentarlo y veréis asombrados cómo hábilmente se agachan y nos dejan pasar por encima. Afortunadamente el resto de los golpes sí son válidos para acabar con ellos.

Otro nuevo peligro al que tendremos que enfrentarnos serán los perros adiestrados de nuestros enemigos. Contra ellos resultan especialmente útiles los puñetazos o los saltos con patada.

El bar

El final está cerca. Al término de esta fase se encuentra la guarida de Mr. Big donde se encuentra prisionero nuestro hermano. Pero no vayamos tan deprisa. Antes deberemos «convencer» a sus guardaespaldas, los más peligrosos asesinos a sueldo de la ciudad, de que nos dejen libre el camino.

Como era de esperar estos tipos se conocen a la perfección todos los trucos y argucias del combate cuerpo a cuerpo, y no nos va a servir de nada nuestra antaño super-efectiva parada con salto.

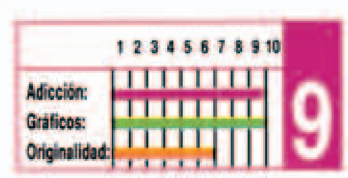
Uno de ellos va armado con una contudente barra de hierro; tratar de arrebatársela por todos los medios, de ello depende en gran parte el éxito de nuestra misión.

Si conseguimos salir victoriosos del combate con los secuaces de Mr. Big, tendremos por fin acceso a la guarida de éste. Cuando le tengáis enfrente pensaréis sin duda que quién os mando meteros en este lío: ese tipo es una auténtica montaña cargada de músculos y de malas intenciones.

Si hemos tenido la precaución de coger la barra de hierro tan sólo deberemos suministrarle a Mr. Big una buena cantidad de golpes para derrotarle. Si no es así, y pretendéis hacerle frente cuerpo a cuerpo, encomendaros a Dios, porque vais a presenciar una auténtica exhibición de lucha libre... lástima que seamos nosotros el objetivo de esa exhibición.

El único golpe que ofrece las más mínimas garantías de hacer blanco en Mr. Big es la patada trasera, pero sólo si la utilizáis en el momento justo y a la distancia adecuada; cosa que como comprobaréis es poco probable que ocurra.

No dejéis que Mr. Big se salga con la suya, tu vida y la de tu hermano dependen de ello. Nosotros sólo podemos desearos suerte... ¡la vais a necesitar!





U.S.® GOLD
JINKS
GO!
ERBE
VENOM STRIKES BACK
ERBE
CYBERNOID
THE FIGHTING MACHINE
ERBE
HEWSON
Have you got what it takes to be a...
ROLLING THUNDER
undercover cop?
ERBE
BAD CAT
Rainbow Arts
GO!
ERBE
NORTH STAR
ERBE
JUEGOS DE ORO
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

CONCURSO

LOS MICROMANIATICOS DEL ESPACIO ¡AVERIGUA CÓMO SON LOS SERES MÁS ORIGINALES DE LA GALAXIA!

Cuatro alienígenas interestelares, procedentes de otros tantos planetas, han sido desintegrados por las fuerzas del mal y dispersados en varias partes: cabeza, tronco y piernas.

Participa con nosotros en las labores de investigación para reconstruir los cuerpos de los desafortunados alienígenas y repatriarlos a sus planetas de origen.

Cada mes tendrás que reconstruir a uno de estos cuatro personajes siderales basándote en la descripción de las características físicas y sociales de su planeta. No olvides que cada personaje está formado por *sólo tres partes* (cabeza, tronco y piernas), que deberás seleccionar entre las que te ofrecemos.

El concurso consta de cuatro fases, las tres primeras en las que deberemos encontrar a los habitantes de tres planetas (Heliotrolis, Plantaqua y Eolonova) y una cuarta en la que reconstruiremos al habitante del planeta Geotron, cuyos elementos se encuentran camuflados entre las piezas de los demás alienígenas. Por tanto, para descubrir la identidad del alienígena del último mes, no debes deshacerte de los elementos sobrantes, ya que las partes que lo integran *(recuerda que son tres)* habrán sido publicadas en meses anteriores *(una parte cada mes)* y el habitante de Geotron sólo podrá reconstruirse al final.

Si participas en cualquiera de las tres primeras fases y descubres la forma del alienígena correspondiente, podrás resultar premiado con uno de los 250 programas que cada mes sorteamos ante notario entre los acertantes.

El juego podrá ser elegido entre cualquiera de los que se encuentren disponibles actualmente en el mercado y con un valor de venta al público de 875 pesetas.

Las tres primeras fases se desarrollarán durante los meses de junio, julio y agosto.

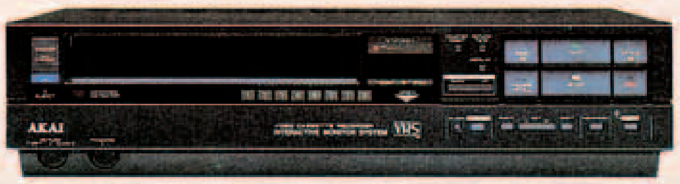
La cuarta fase, en septiembre, consistirá como hemos dicho, en descubrir el alienígena del planeta Geotron. En ese mes publicaremos las características del planeta, pero no las partes del personaje, puesto que debéis reconstruirlo a partir de los dibujos de cabezas, cuerpos y piernas sobrantes de los tres meses anteriores.

Los premios de esta última fase serán también 250 cintas de videojuego, y como gran premio final, un fabuloso equipo de vídeo compuesto de:

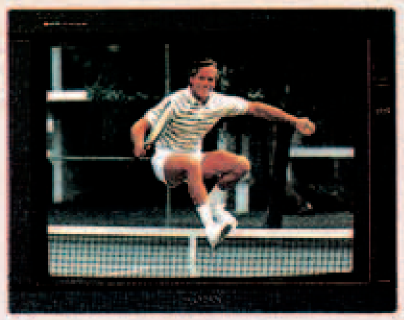
* Una cámara de vídeo Sony V-30.
* Un vídeo de sobremesa VHS Akay.
* Un televisor Goldstar 14'.

Este equipo de vídeo completo recaerá, por sorteo ante notario, en uno de los acertantes de la cuarta fase. .

Quede claro que es posible participar en cualquiera de las cuatro fases de este concurso de forma independiente, aunque cada fase tiene una fecha límite distinta para la recepción de las soluciones.







PRIMERA FASE

En esta ocasión deberéis recomponer al habitante del planeta Heliotrolis. Para conseguirlo hay primero que leer atentamente la descripción del planeta de donde procede, lo que os dará las pistas suficientes para averiguar cuáles son las partes integrantes del personaje (sólo una solución es la correcta).

Una vez hecho esto, recórtalas y pégalas en el lugar que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar el cupón relleno con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 30 de junio de 1988 (se considerará la fecha del matasellos) a:

MICROMANÍA
HOBBY PRESS, S. A.
Apartado de Correos 328. 28100 ALCOBENDAS (Madrid).

IMPORTANTE:
No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra «HELIOTROLIS». Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo. ¡¡SUERTE!!

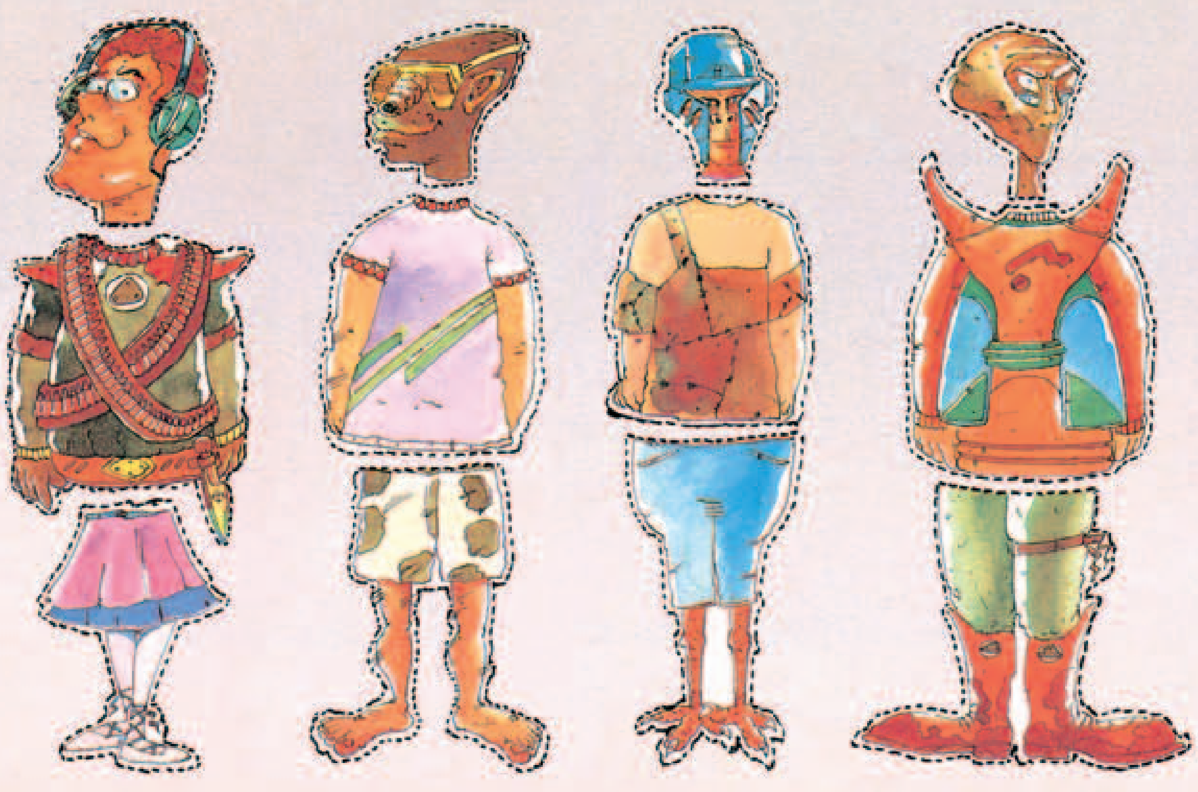
Suerte!

EL PLANETA HELIOTROLIS



Heliotrolis es un pequeño planeta situado a 7.000 años luz de la Tierra. Es difícil definir su localización exacta, pero los expertos aseguran que se encuentra cercano a un gigantesco sol que ilumina toda la galaxia. El calor y la luz, como podéis imaginar, son casi insoportables, por lo que sus habitantes tienen la sana costumbre de dormir durante el día (salvo cuando van de caza), y dejarse ver solamente de madrugada.

La superficie de Heliotrolis está cubierta por un pegajoso polvo rojizo que tiene la particularidad de impregnar todo lo que toca, además de impedir el crecimiento de cualquier tipo de vegetal, lo que obliga a los Heliotropinos a alimentarse exclusivamente de la caza. El polvo, que a simple vista puede parecer bastante molesto es, sin embargo, de gran utilidad para sus habitantes, ya que les permite seguir la pista a los gigantescos monstruos que capturan.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Pega en este recuadro las piernas, el cuerpo y la cabeza del habitante de Heliotrolis.

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

C.P. ....

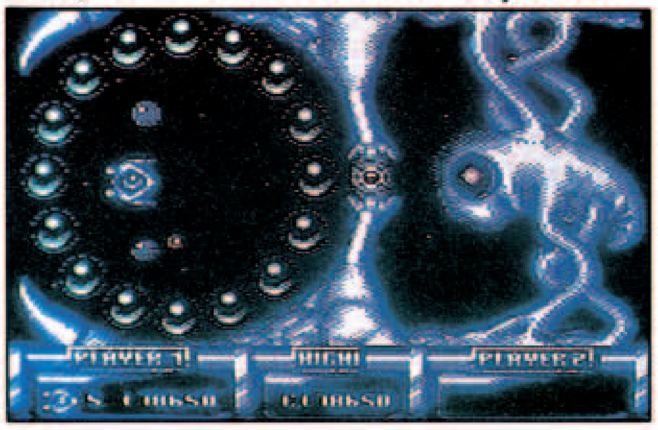
TELEFONO: ....

MODELO Y MARCA DE TU ORDENADOR: ....

JUEGO QUE TE GUSTARIA RECIBIR EN CASO DE RESULTAR PREMIADO: ....

FLASH

IO, un nuevo arcade espacial



● Bajo este misterioso nombre se esconde la nueva producción de Firebird para todos los usuarios de Commodore.

Sin embargo, no se puede decir que su contenido sea precisamente misterioso, pues el programa está dentro de la más pura línea de eso que los ingleses llaman «shoot'em up» y que nosotros conocemos como «matamarcianos».

Eso sí, **IO** no es un «matamarcianos» cualquiera, sino uno de los mejores producidos para una máquina, tan adecuada para este tipo de juegos, como es el Commodore.

Cuatro niveles nos esperan dispuestos a que nos internemos en ellos, pero vamos a necesitar una completa puesta a punto de nuestro joystick y de nuestros reflejos antes de comenzar la misión.

Matar es divertido

● Este podría ser el belicista slogan que resumiera las intenciones de **Trigger Happy**, un nuevo arcade espacial que acaba de ser lanzado al mercado por CRL, únicamente en su versión Commodore.

El juego ha sido realizado por Jeff Lee, autor del ya clásico Rocky Horror Show, y está compuesto por 32 niveles distintos llenos de naves enemigas, torretas de disparo... Por cierto, al parecer, al final del juego existe una pantalla sorpresa esperando a que desvelemos su secreto.

Estamos seguros que no tardaréis en descubrirlo.

Más laberintos

● Parece que las secuelas del exitoso Gauntlet no van a dejar de aparecer nunca. La última de ellas lleva por nombre **Gothik**, y acaba de ser publicada por la compañía británica Firebird, quien ya fuera autora de otros títulos del mismo estilo como Druid I y Druid II.

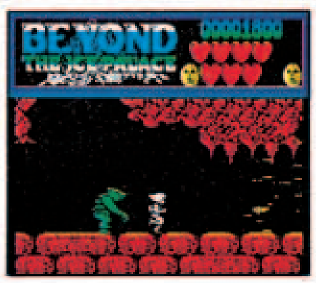


De nuevo multitud de niveles, cientos de enemigos, pócimas, cofres, hechizos y todos los demás elementos inherentes a esta clase de juegos, nos esperan dispuestos a procurarnos todo tipo de quebraderos de cabeza y multitud de horas de diversión.

Gothik estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad.

Palacios de hielo

● Si hay una compañía especializada en la creación de juegos de acción ésta es, sin duda, Elite, autora de algunos de los arcades más legendarios de la historia de la programación.



Su más reciente producción, **Beyond the Ice Palace,** no va a ser precisamente la encargada de romper la línea tradicional de la casa, pues viene dispuesta a convertirse en uno de los arcades más exitosos de los próximos meses.

Envueltos en un mágico mundo habitado por las más diabólicas y peligrosas criaturas vamos a tener que recorrer tres niveles para encontrar una misteriosa flecha sagrada.

Beyond the Ice Palace aparecerá simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

Microprose a por todas

● La compañía inglesa Microprose acaba de firmar recientemente un acuerdo para distribuir en Europa y Australia a la compañía Cosmi, antes dependiente de U. S. Gold.

Como primer fruto del acuerdo se prevé la inminente aparición de los siguientes títulos: **Defcom 5, The Presidente is Missing** y **Super Huey III.**

Os mantendremos informados.

Entrevista

Hablamos con el autor de "Flying Shark"

Dominic Robinson



Nombre: Dominic Robinson
Edad: 22 años
Softgrafía:
Uridium (Spectrum)
Zynaps (Spectrum)
Anarchy (Spectrum)
Flying Shark (Spectrum)

Desde que Dominic Robinson inició su brillante carrera con «Uridium», sus programas han alcanzado los primeros puestos en todas las listas de aceptación. Hace unos días tuvimos ocasión de conversar con él, e intentamos averiguar cuál es el secreto de su éxito.

Dominic nos recibió en las oficinas de la «British Telecom» en Londres, la distribuidora de todos los lanzamientos de «Graftgold», la compañía fundada hace pocos meses por Dominic, Steve Turner, Andrew Brabrook y John Cummings. Esto fue lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—Hace unos 5 ó 6 años, cuando todavía estaba en el colegio. Empecé programando una calculadora «Texas Instruments», y de allí pasé al ZX81 y finalmente al Spectrum. Lo bueno de empezar con una calculadora programable es que el lenguaje que se necesita es muy parecido al Código Máquina, lo cual me permitió rápidamente aprender cuando adquirí mi primer ordenador.

—¿Consideras la programación como un hobby o como un trabajo?

—Una mezcla de las dos cosas. Es un hobby cuando todo marcha bien y es un trabajo cuando no.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? Por ejemplo: primero la idea, luego los gráficos, etc...

—El germen de una idea normalmente es el primer paso, seguido por el estudio de cómo poner esa idea técnicamente en práctica. Esto puede ser un problema considerable, especialmente con una máquina de 8 bits como el Spectrum, que limita las ambiciones de un programador. Un obstáculo que yo encuentro particularmente molesto es la escasez de colores disponibles. Creo que el Atari ST puede muy bien empujar al Spectrum fuera del mercado; el ST es quizás el ordenador más interesante que existe en la actualidad aunque el precio todavía es muy alto. Pienso que el final de los ordenadores de 8 bits está cercano y que serán reemplazados por los de 16 bits, si bien no estoy seguro del momento en que sucederá.

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que «Uridium» sobrepasó en ventas a «Zynaps», aunque no existe gran diferencia entre ambos. Sin embargo, estoy más satisfecho con «Flying Shark».

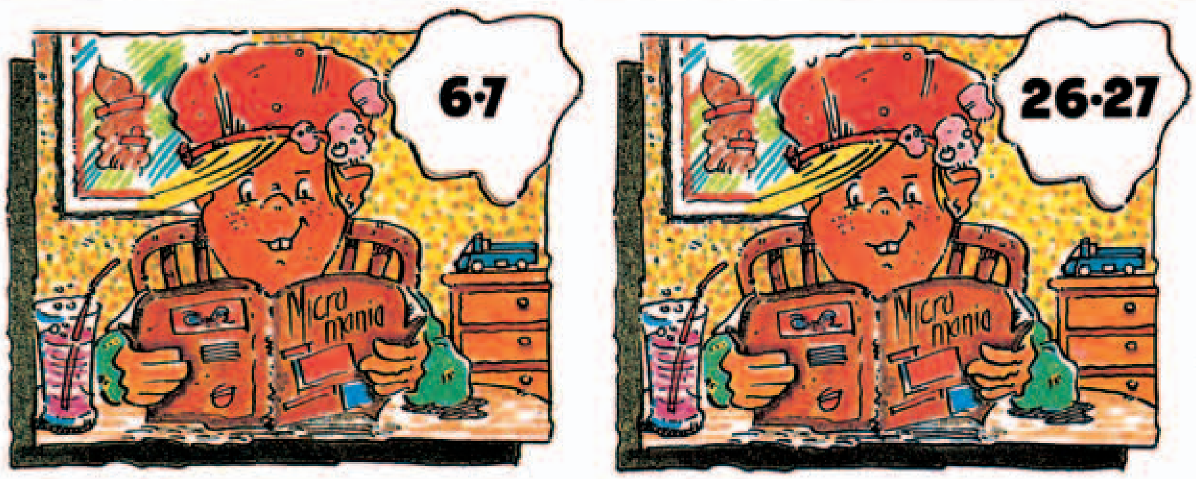
—¿Trabajas solo o en equipo?

—Soy componente de un grupo de programadores que se llaman a sí mismos Graftgold, y entre los que se encuentran Steve Turner, Andrew Brabrook y John Cummings. Sin embargo suelo desarrollar la mayor parte de un juego solo, con ayuda de especialistas en determinadas áreas; por ejemplo, en «Flying Shark», John Cummings me hizo los gráficos.

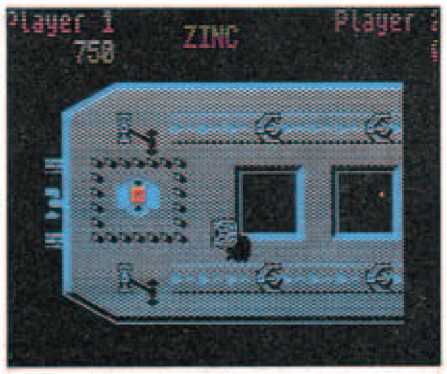
—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—Sí. Yo conozco a uno o dos que se han hecho ricos. Pero es necesario estar en el lugar acertado en el momento oportuno. Con esto quiero decir que si escribes un programa para un ordenador recién salido al mercado, y este programa explota la capacidad y las características de esa nueva máquina, vendes un buen número de copias rápidamente. Ciertamente es más difícil hacer fortuna con rapidez escribiendo programas para orde-

HUMOR



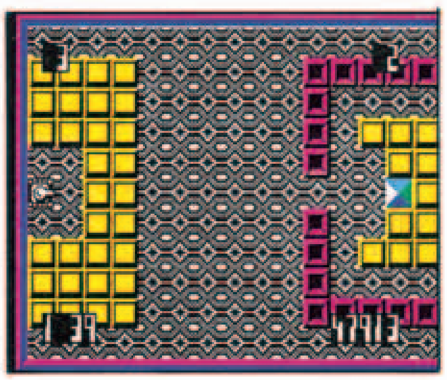
ARCADES ANTE TODO



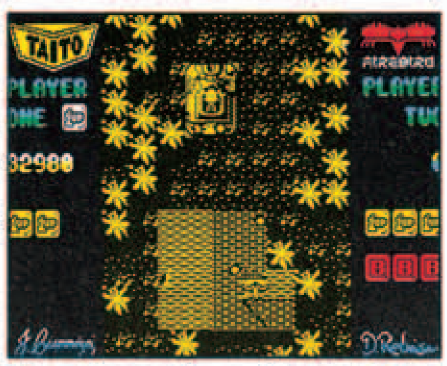
URIDIUM, un arcade que batió récords de ventas.



ZYNAPS tuvo como grafista a John Cummings.



ANARCHY fue comercializado por Hewson dentro de su serie Rack'it.



FLYING SHARK, una conversión soberbia de la máquina de Taito.

• El germen de una idea es el primer paso para programar un juego, seguido por el estudio de cómo poner esa idea técnicamente en práctica

nadores ya establecidos como el Commodore 64 y el Spectrum, ya que se hace cada vez más difícil salir con ideas originales que exploten las fronteras de la capacidad de esas máquinas.

—¿Cómo surgió la idea de hacer «Flying Shark»?

—Directamente de una máquina recreativa, fue una conversión y me pareció interesante.

—¿Cuánto tiempo has tardado en realizar «Flying Shark»?

—Seis semanas. Fue un trabajo apresurado.

—¿Hacia dónde crees que se dirigirá el mercado del software?

—El software económico (budget) sigue vendiéndose muy bien, y ahora estamos viendo el principio de un «boom» de software más sofisticado para las máquinas de 16 bits, lo cual está reflejado naturalmente en el precio más elevado de dichos productos.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—«Morpheus», el último juego de Andrew Brabrook, programado para Commodore 64 y publicado por Rainbird. Es un juego muy interesante que demanda grandes cualidades del jugador. Aunque Andrew es muy amigo mío tengo que admitir que realmente es un gran juego. Acaba de ser lanzado; la tardanza fue debida al jaleo que tuvimos al cambiar de sellos, de Hewson a Telecomsoft.

—¿Qué factor es el más importante para que un juego tenga éxito?

—El «gameplay» debe de ser el factor más importante, pero un buen juego; es una combinación de todo lo que has mencionado. Pero no importa la apariencia del juego por muy buena que sea, si no tiene buen «gameplay» nunca triunfará.

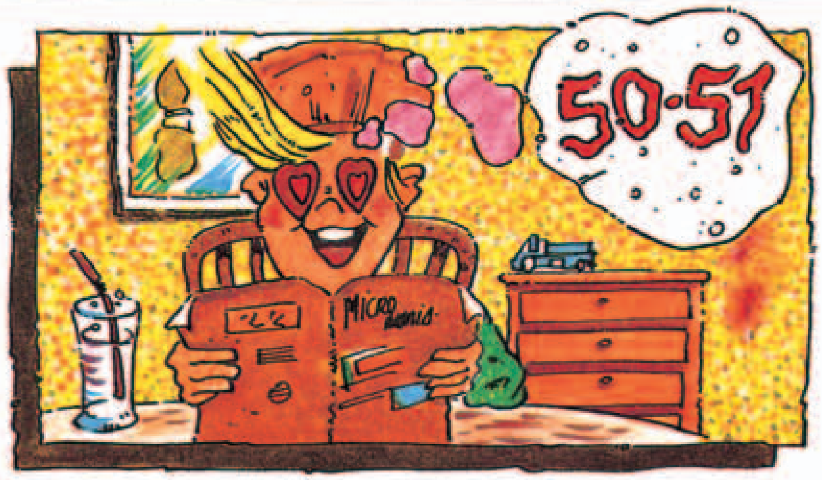
—¿Qué opinión te merece el software español?

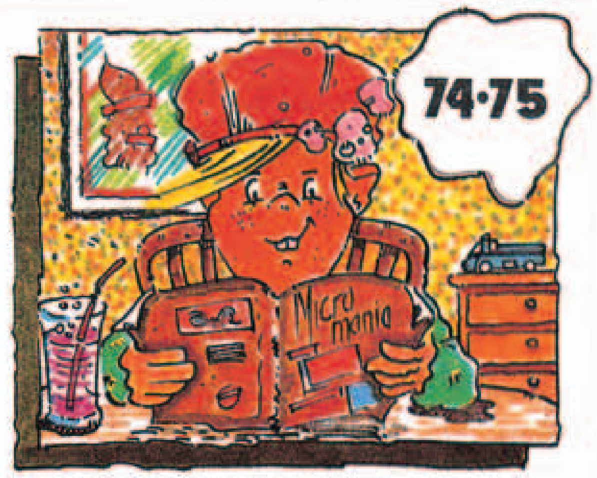
—Mucho me temo que sólo he visto fotos de algunas pantallas de «Game Over» y «Army Moves» en revistas. Nunca he usado los juegos, por lo tanto no puedo comentar nada, aunque deseo a programadores de esa calidad el mayor éxito tanto en España como en el mercado europeo.

—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Que no se lo tomen tan a pecho, para empezar. Un programa es mucho más de lo que aparenta. El truco está en pensar en sólo una parte de él en determinado momento. Y cuando el programador se encuentre con algo que le haya salido bien, que le pregunte a alguien con más experiencia que él mismo para que le eche un vistazo y que le pida una crítica constructiva del trabajo; así se hará una idea mucho más clara de donde está y hacia dónde debe dirigirse.

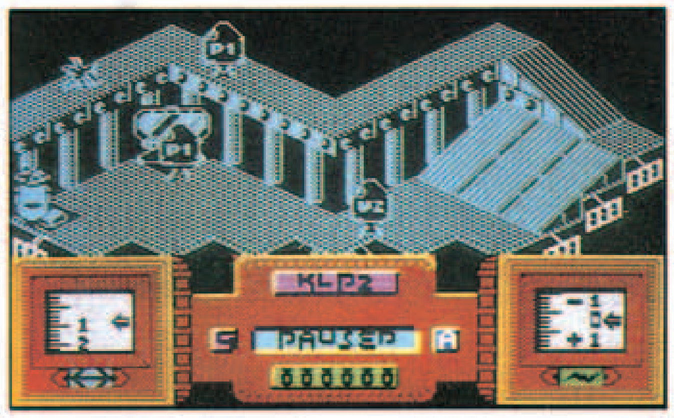
Alan Heap





FLASH

Vuelve Quazatron



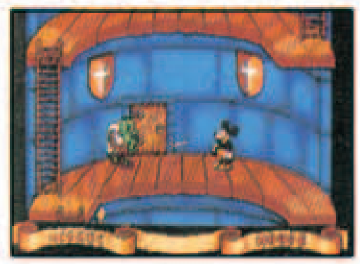
• Steve Turner, autor entre otros de programas tan conocidos como Avalon, Dragontorc o Ranarama acaba de presentar su última creación: **Magnatron.**

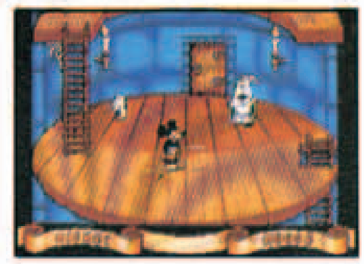
El programa no es sino la segunda parte de uno de sus juegos menos populares, aunque no por ello menos interesante, Quazatron.

Klp-2, el robot protagonista de aquella aventura, vuelve a la carga con sus circuitos más engrasados y relucientes que nunca, dispuesto a hacer frente a cuantos androides, robots o demás tipos de ingenios mecánicos se le pongan delante.

En principio, Magnatron aparecerá sólo en las versiones Spectrum y Commodore.

Mickey Mouse



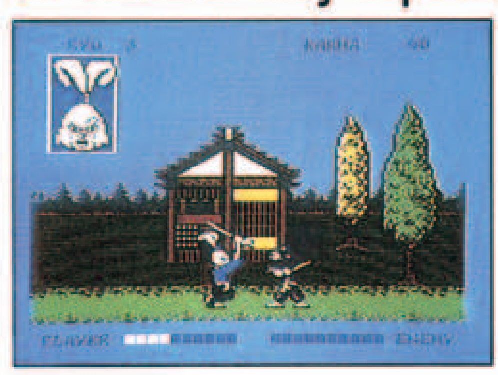


• El simpático y superpopular ratón Mickey tiene dos motivos para estar especialmente contento: por una parte la celebración de su 60 cumpleaños y por otra, su aparición por primera vez en una de las pocas pantallas que aún no había visitado: la de nuestros ordenadores.

Gremlim Graphics, la conocida compañía inglesa, se ha hecho con los derechos para la realización de un programa basado en el clásico personaje de Walt Disney, que aparecerá este verano. El juego se desarrolla en el Castillo Disney, donde el malvado ogro King ha robado la varita mágica de Merlín el mago, rompiéndola en cuatro trozos y entregando cada uno de ellos a una bruja. Nuestra misión consistirá en adentrarnos en las torres en que se esconden las brujas para recuperar las cuatro piezas.

Mickey Mouse aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

Un samurai muy especial



• Sin duda a estas alturas no se puede decir que la aparición de un nuevo programa de artes marciales vaya a descubrir nada nuevo dentro del mundo del software, pero si os decimos que el protagonista del nuevo juego de lucha que nos presenta Firebird es un conejo, creemos que la cosa cambia bastante.

Samurai Warrior, el título a que nos referimos, está protagonizado por un simpático conejo llamado Usagi Yojimo, salido directamente de las páginas de un popular comic no editado en nuestro país.

El juego se desarrolla en el Japón imperial del siglo XVII en plena guerra civil con cientos de señores feudales luchando entre sí. Uno de ellos, Noriyuki, a cuyas órdenes sirve nuestro protagonista, ha sido secuestrado por uno de sus rivales. Nuestro objetivo va a consistir en acompañar a Usagi en su misión de rescate.

De momento, tan sólo los usuarios de Commodore podrán disfrutar de las andanzas de este combativo conejo.

"CODEMASTERS" contribuye a una buena causa

La compañía británica «Codemasters», autora entre otros de títulos tan populares como BMX Simulator, Terra Cognita o Grand Prix Simulator, prepara el lanzamiento de un nuevo programa deportivo llamado «Sport Aid».

En esta ocasión el interés que acompaña a cualquier título nuevo se ve incrementado por el carácter benéfico del programa. Los beneficios producidos por el juego serán destinados totalmente a paliar el hambre y las necesidades de los niños de todo el mundo. Para conocer más detalles sobre esta interesante propuesta nos pusimos en contacto con David Darling, director gerente de «Codemasters», en sus oficinas en Inglaterra.

Nos interesaba saber, en primer lugar, cómo había surgido la idea de hacer este juego. David nos contó que «Sport Aid» es una fundación benéfica que se creó en Inglaterra hace más o menos dos años. Desde entonces esta asociación ha organizado importantes eventos destinados todos ellos a ayudar a los niños necesitados. Sin duda el más importante fue un concierto de rock en Londres el pasado año y una serie de mini-maratones que tuvieron lugar simultáneamente en varias ciudades del mundo. «Codemasters» pensó que sería interesante aportar su granito de arena, ya que la causa lo merecía, produciendo un juego de ordenador que tuviera todos los elementos de los maratones de «Sport Aid».

No es esta la primera vez que el mundo del software contribuye a esta causa, ya que no hace mucho algunas compañías cedieron los derechos de algunos de sus juegos para realizar una recopilación cuyas ganancias serían destinadas también a esta fundación. Sin embargo hasta ahora jamás ninguna compañía había diseñado un juego con estos fines.



David y Richard Darling, directores de «Codemasters».

Han cedido los beneficios de su último juego a la Fundación "Sport Aid"

David Darling también nos comentó que los autores de «Sport Aid» han sido los gemelos Andrew y Philip Oliver, que programaron para «Codemasters» juegos como «Grand Prix Simulator» y «Dizzy». Ellos también han cedido los royalties que le corresponderían como autores del juego.

«Sport Aid» tiene como protagonista al atleta etíope Omar Calipha quien tomó parte en el primer maratón. En el juego, Omar tiene que resolver algunos rompecabezas en cada uno de los países que visita y cuando lo consigue, izar la bandera y encender la llama olímpica.

El juego está financiado por Codemasters, y por «Sport Aid», que cubre la campaña de publicidad. La música ha sido cedida por Peter Gabriel.

David insistió en que los beneficios no sólo irán destinados a los niños del tercer mundo, sino a todos los niños necesitados del mundo, ya sea en África, en el Reino Unido, en España o en cualquier lugar donde hagan falta fondos.

Las dos primeras versiones de «Sport Aid» para Spectrum y Amstrad ya están a la venta en Inglaterra y se comercializarán dentro de muy poco en España.

"MICROHOBBY" entregó los premios a los mejores programas del año

Nuestra revista hermana* Microhobby *celebró recientemente su gala anual de entrega de premios a los mejores programas del año. El acto, celebrado en un conocido cine madrileño, contó con la asistencia de destacados responsables del mundo del software, y por supuesto con la numerosa presencia de los encargados de emitir las votaciones definitivas, todos vosotros.



El cine Alcalá Palace congregó a los máximos responsables del software de entretenimiento. En primera fila el clan Dinamic al completo.

La relación de afortunados en cada una de las categorías fue la siguiente:

Gráficos: **The Sentinel.** El galardón fue recogido por Miguel Angel Gómez, director de Dro, distribuidora del programa en nuestro país.

Movimientos: **Barbarian.** El encargado de recoger el galardón fue Peter Stone, directivo de Palace la creadora del programa con la carátula más explosiva de la historia del software. Por cierto, la decepción fue general ante la no asistencia de María Whittaker la sugerente modelo de la susodicha carátula. Otra vez será...



Peter Stone, directivo de Palace Software recogió el premio al mejor movimiento, conseguido por su juego Barbarian.

Sonido: **Head Over Heels.** Recogió el premio en nombre de Ocean, Paco Pastor, director de Erbe, la distribuidora española de la prestigiosa compañía inglesa.

Pantalla de presentación: **Army Moves.** El software español y en concreto Dinamic comenzaba su victoriosa jornada. Nadie mejor para tomar posesión del galardón que el mismísimo creador de la pantalla premiada, Javier Cubedo.

Originalidad: **The Sentinel.** Otro de los triunfadores del acto, The Sentinel, conseguía su segundo galardón. De nuevo recogió el premio Miguel Angel Gómez, en nombre de Firebird la compañía creadora del programa revelación del pasado año.

Argumento: **Don Quijote.** El segundo galardón obtenido por la compañía española Dinamic, fue recogido por su director comercial, Jesús Alonso, quien destacó la importancia de que un programa conversacional recibiera uno de los galardones.

Valoración global: **Fernando Martín Basket Master.** El último y más importante premio de los entregados, fue acogido con una auténtica explosión de júbilo por todos los presentes. Pablo Ruiz, director de Dinamic, recogió el premio y agradeció públicamente la acogida dispensada por el público español a cada uno de sus productos.

Al término de la ceremonia los asistentes pudieron disfrutar de una divertida película, tras lo cual la gala se dio por terminada.

Dignas de mención fueron las palabras pronunciadas por Paco Pastor, director de Erbe: «Ojalá el próximo año seamos tantos que debamos celebrar esta misma gala en el Palacio de los Deportes». Desde aquí deseamos que así sea.

PUNTO DE MIRA

Los Criticones



José Juan García Quesada
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía



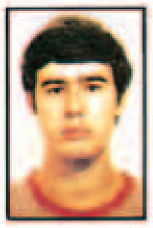
Ángel Andrés Navia
Redactor de Micromanía



Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromanía



Cristina M. Fernández
Redactora de Micromanía



Francisco Verdú
Colaborador de Micromanía

IMPOSSIBLE MISSION II

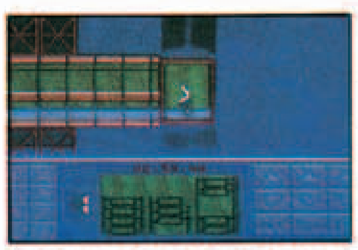
El regreso de Elvin

Epyx
Amstrad
Versión comentada: Amstrad

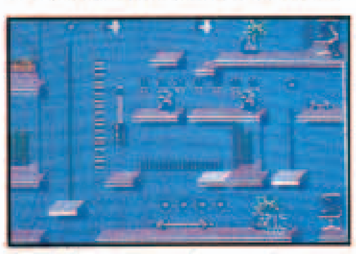
Parece que ya se ha convertido en norma, que cuando un programa alcanza un cierto éxito, como fue el caso de la primera entrega de esta complicada, pero adictiva mezcla de arcade y estrategia, inevitablemente continúe la serie.

Al igual que en el episodio anterior, deberemos adoptar el rol de un agente secreto que se infiltra en la guarida del demente Dr. Elvin.

El escondrijo que se ha buscado dicho científico no es, precisamente, un cuchitril que pueda ser fácilmente disimulado, sino tres torres gemelas en cada una de las cuales se encuentra la clave numérica que nos puede ayudar a desbaratar sus planes.



El ascensor comunica los niveles.



Los objetos esconden ayudas.

Por supuesto, Elvin no es lo suficientemente ingenuo como para dejar al alcance de cualquiera dichos elementos por lo que ha dispersado por los edificios un gran número de androides guardianes.

Además, podemos encontrar algunas ayudas temporales como bombas de tiempo, inicialización de plataformas, desactivación de algunos robots, etc., sin las cuales sería imposible lograr superar algunas de las pantallas.

El sistema para conseguir estas ayudas y las claves que buscamos es idéntico al utilizado en la anterior entrega, es decir, deberemos colocarnos delante de los objetos que componen el mobiliario de las habitaciones y buscar.

Se ha respetado excesivamente el desarrollo de la primera parte, lo cual, si bien no es malo, porque era muy atractivo e interesante, también nos obliga a pensar en un intento de aprovechamiento del éxito anterior y en una escasez de originalidad notable.

Técnicamente, el programa alcanza la calidad habitual que Epyx imprime a sus programas: gráficos agradables, movimiento perfectamente realizado y un altísimo nivel de adicción, que estamos seguros que os mantendrá en vilo hasta que resolváis el enigma de la clave numérica del malvado Elvin.

Angel Andrés

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8



MAD MIX GAME

La más loca, divertida, adictiva y brillante aventura de Pac

Topo
Spectrum, Amstrad, MSX
Versión comentada: Spectrum

Si hay un personaje que ha hecho historia dentro del mundo de la programación ese ha sido, sin duda, Pac Man, el simpático y tragón comecocos.

Pac ha visitado más de una vez las pantallas de nuestros ordenadores ganándose miles de admiradores. Ahora, tras unas cortas vacaciones, vuelve en una remozada versión, dispuesto a colocarse de nuevo en el número uno de las listas de éxitos.

El juego ha sido realizado por la compañía española Topo Soft, que una vez más acaba de demostrarnos dos cosas: en primer lugar que para hacer un buen juego tan sólo es necesario saber hacer las cosas bien, sin necesidad de argumentos estrambóticos y enrevesados y por otra que el software nacional se encuentra cada vez más cerca de convertirse en uno de los mejores del mundo.

Esto que os puede resultar exagerado no os lo parecerá tanto cuando carguéis por primera vez este Mad Mix Game y os deis cuenta de que lleváis minutos y minutos, incluso horas jugando, partida tras partida, totalmente «enganchados» por el juego.

Y es que Mad Mix es uno de esos programas que desde el primer momento son capaces de hacernos olvidar el paso del tiempo, dejándonos como única preocupación llegar cada vez a una fase más avanzada.

El juego está compuesto por



El juego consta de quince niveles de estructura similar.



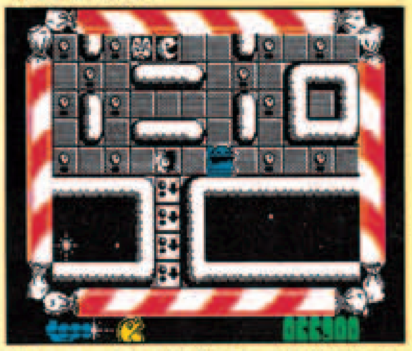
Este original Comecocos puede convertirse en un gigantesco «Hipopodoso».



La «Maricoco» tiene la costumbre de reponer los puntos que ya hemos recogido.



El contacto con el «Repugnatoso» puede ser mortal.



El icono «Excavatófono» convierte al protagonista en una eficaz excavadora.

15 niveles diferentes con una estructura similar a las clásicas pantallas de cualquier comecocos aunque con un tamaño muy superior, por lo que en pantalla tan sólo se nos muestra la porción del mapa en que nos encontremos.

Nuestro objetivo consiste en comernos todos los puntos del nivel en que nos encontremos, si lo conseguimos accederemos automáticamente al siguiente. Pero claro, aunque esto ya de por sí sería divertido no es todo lo que ofrece Mad Mix, pues se le han añadido una serie de detalles novedosos que lo hacen aún más divertido y original. Vamos a comentar algunos de ellos.

Para eliminar a los fantasmas disponemos de dos sistemas: bien recoger el icono llamado simpáticamente «comecocos cabreao» con lo que nos podremos comer a cualquiera que se nos ponga delante, o bien recoger el icono «hipopodoso» con lo que Pac se transformará en un enorme hipopótamo capaz de aplastar al más rebelde de los fantasmas. Obviamente el efecto de estos iconos es temporal y el número de ellos existentes por nivel es bastante reducido. Otra posibilidad consiste en pasar por ciertos lugares donde Pac podrá ponerse a los mandos tanto de una efectiva nave espacial como de un potente carro de combate.

Otros detalles curiosos aunque poco agradables para nuestras pretensiones de victoria es la aparición de dos personajes especialmente singulares: la «maricoco» y el «Repugnantoso». La primera no encierra ningún peligro para nuestra integridad física, pero tiene la desagradable costumbre de ir reponiendo los puntos que hemos recogido por lo que puede destruir todo nuestro trabajo anterior. En cuanto al Repugnantoso además de decir que si puede resultar mortal su contacto, os conviene no olvidar que allá por donde pasa va hundiendo en el suelo los puntos que se encuentren en su camino. La única forma de recoger estos puntos será utilizando el icono «excavatofono» que convertirá a Pac en una eficaz excavadora.

Tanto los gráficos, como los movimientos y el sonido del programa son además de buenos, tremendamente simpáticos y divertidos logrando que en conjunto Mad Mix Game sea un gran juego.

Estamos seguros de que Mad Mix va a dar mucho que hablar y de que muy pronto se instalará en los primeros puestos de las listas de ventas. De nuevo un aplauso para el software español y en concreto para los muchachos de Topo.

José Emilio Barbero



UNITRAX
Un arcade del montón

Spectrum, Amstrad, Commodore
Versión comentada: Spectrum

«Unitrax no es sólo una batalla», es el mensaje que aparece en la pantalla mientras el juego se está cargando. Estoy de acuerdo con ello, no se trata sólo de una batalla. Sin embargo, hubiese preferido que se tratase sólo de eso, pero que al menos fuese interesante.

A grandes rasgos, el objetivo del juego es destruir la flota de naves espaciales alienígenas. Para conseguirlo será necesario encontrar cada una de las tres bombas que existen por nave y colocarlas en los reactores nucleares. Cuando entras en un reactor puedes seleccionar entre: ver el mapa de la nave, ver el estado actual del juego, abandonar el reactor, o colocar una bomba. Una vez destruidos los tres reactores, tendrás que eliminar todos los enemigos de la nave para ser transportado hasta la siguiente.



Nuestro objetivo es destruir la flota de naves espaciales alienígenas.

El juego tiene un problema: el scroll es muy lento en comparación con la velocidad que lleva el vehículo que controla el jugador; esto hace que la acción transcurra con violentos cambios de velocidad scroll/no-scroll; y ello, además de no ser muy agradable de ver, convierte a nuestra nave en algo poco manejable. Los vehículos enemigos, cuando están fuera de la pantalla, no siguen estos carriles y por tanto puedes encontrarte de pronto con alguno de ellos saliendo en un lugar de donde era imposible que saliese. Los gráficos de los objetos móviles apenas llegan a ser mediocres y carecen casi totalmente de animación. En definitiva, todo esto contribuye a que el juego no despierte demasiado entusiasmo y lleve rápidamente al aburrimiento.

José Juan García Quesada



FLASH

Infíltrate de nuevo

● La moda de las segundas partes de los programas de éxito ataca de nuevo. Tras la excelente acogida que obtuvo, tanto en Europa como en América, el sensacional Infiltrator, U. S. Gold su creadora vuelve al ataque con una segunda parte que promete ser aún más apasionante que la primera.



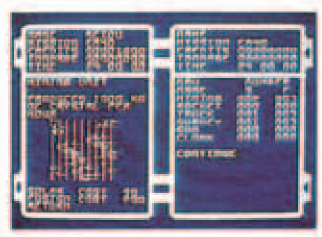
● **Infiltrator II** contará de nuevo con la presencia del capitán Johny «Jimbo Baby» McGibbits quien deberá de hacer uso de toda su habilidad, ya demostrada en su anterior aventura, para salvar una vez más a la humanidad de las manos del malvado de turno.

Un detalle curioso y agradable: junto con Infiltrator II se nos suministra la primera parte del juego para que si así lo deseamos comencemos la aventura desde el principio.

De momento sólo estará disponible para Commodore.

Únete a la corporación

● **Corporation** es el nuevo título presentado por Activision, un curioso juego con algo de arcade y mucho de estrategia que va a romper sin duda los moldes imperantes hoy en día en el mundo de software.



El juego nos traslada hasta las inmediaciones del año 3028, dentro de un universo dividido en dos super-corporaciones opuestas. Nuestro objetivo consiste en recolectar la máxima cantidad posible de un valiosísimo mineral antes de que la corporación opuesta a la nuestra se haga con él.

Corporation sólo estará disponible en Commodore.

Éxitos Dinamic

● La compañía española Dinamic acaba de presentar un pack que reúne todos sus programas de mayor éxito desde el año 1985 al 1988. Los títulos incluidos son: Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors, Phantomas 2, Nonamed, Dustin, Army Moves, Game Over, Don Quijote, Rocky y Arquímedes XXI.

Como veis, un auténtico desfile de estrellas de todos los estilos y para todos los gustos, a un precio increíble: 1.200 ptas. (2.250 en disco).

Se comercializa desde el 25 de mayo en los formatos Spectrum, Amstrad y MSX.

Vuela con tu amiga

● No, la cosa no va de que hagáis un viaje en avión con alguna de vuestras amistades femeninas; lo que la compañía inglesa Anco nos propone es tomar parte en una fascinante sesión de simulación de vuelo a bordo de su última producción: **FLIGHT PATH 737.**

El programa, que ya apareció con anterioridad en otras versiones, ha sido editado ahora para todos los usuarios de Amiga.



Nuestra misión consistirá en hacer despegar nuestro aparato en un aeropuerto totalmente rodeado por escarpadas montañas y conducirlo sano y salvo hasta el aeropuerto de destino.

¡No olvidéis abrocharos el cinturón!

Desfile de monstruos

● **Scary Monsters,** una de las últimas producciones de Firebird, está dispuesta a ponernos los pelos de punta incluso a los más pintados.

Para ello han reclutado al más variopinto ejército de seres terroríficos: vampiros, hombres lobo, momias... salidos directamente del más clásico de los «thrillers» cinematográficos.

En principio sólo los usuarios de Commodore podrán recibir la visita de esta peligrosa horda de engendros. Allá ellos si se atreven a abrirles la puerta...

Vuelven los Picapiedra

● Los más prehistóricos y cavernícolas personajes de los dibujos animados, los Picapiedra, no quedaron totalmente satisfechos del éxito obtenido en su anterior aventura informática, por lo que han decidido volver esta vez, dispuestos a encabezar las listas de éxitos internacionales.

Cuatro son las misiones de que consta su nueva aventura: pintar la casa de Pedro, conducir su troncomóvil hasta la bolera, jugar la partida de bolos y rescatar a Pebbles de la cima de un edificio al que se han subido. Como veis no se puede pedir más variedad dentro de un solo programa.

The Flintstones estará disponible en las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST y Amiga y ha sido realizado por la, salvo error, desconocida, compañía Grand Slam.

¡Wiiiilmaaa, cómprame este juego!

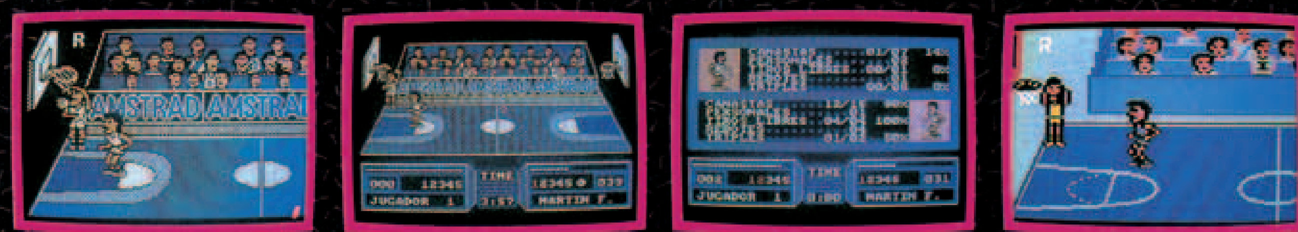
DINAMIC, LIDER E



¡MEJOR PROGRAMA DEL AÑO '87!

FERNANDO MARTIN

El juego más vendido en España. Récord de ventas en el último año. Hay dos posibilidades de juego: contra Fernando Martín o participando dos jugadores. Contiene varios niveles de dificultad. La «Executive version» de MSX, tiene más posibilidades de juego y mayor fluidez de movimientos. Premio al mejor programa de 1987.

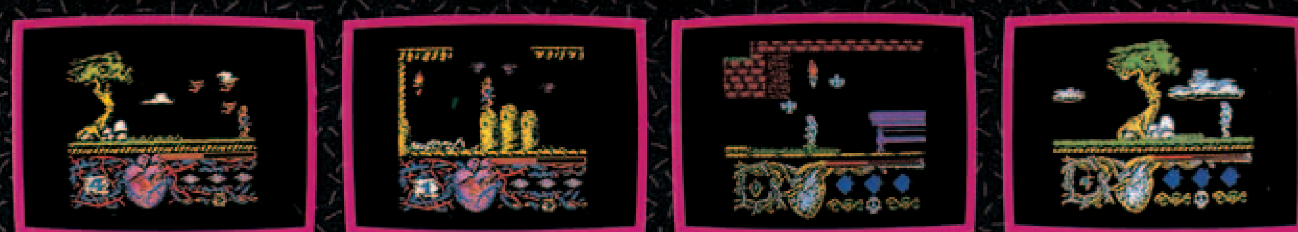




¡¡ADENTRATE EN EL PELIGRO!!

HUNDRA

Hay misiones duras, pero hay donde lo es más volver de ellas. Muchos han muerto en el intento. Una chica sola lo tiene más difícil. Pero el amor paternal la obliga a continuar. Suerte que cuenta con tu ayuda para salir del entuerto. No irás a dejarla sola ¿verdad?

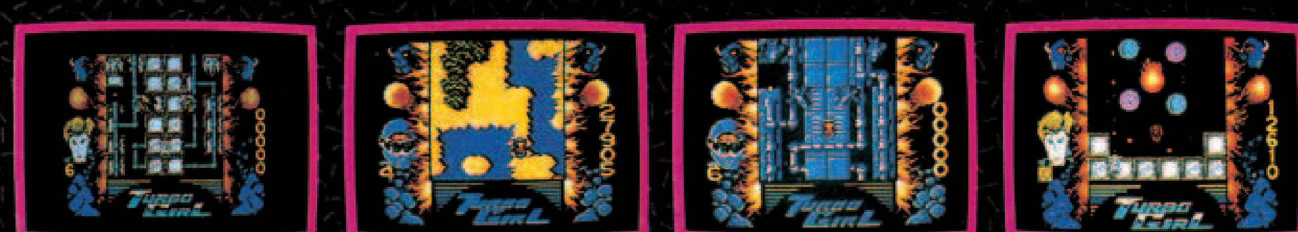




¡CON LA PIEL EN EL ASFALTO!

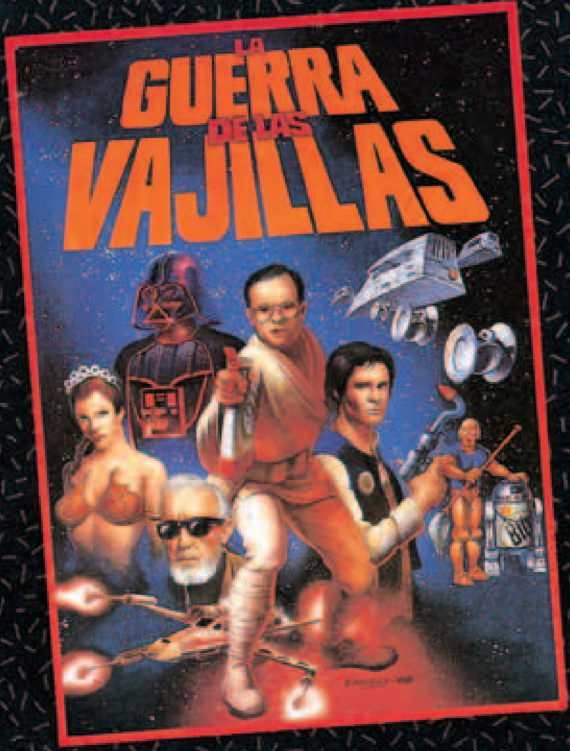
TURBO GIRL

Ha puesto los motores de su moto en marcha. La misión es muy peligrosa. Su objetivo: destruir a los malvados Elder. Los motores rugen. Se enfrentará a las naves de combate más peligrosas del universo. Se ajusta el casco. Necesitará tu ayuda. ¡Arranca con ella y... suerte!



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas). TI

N VIDEO-JUEGOS

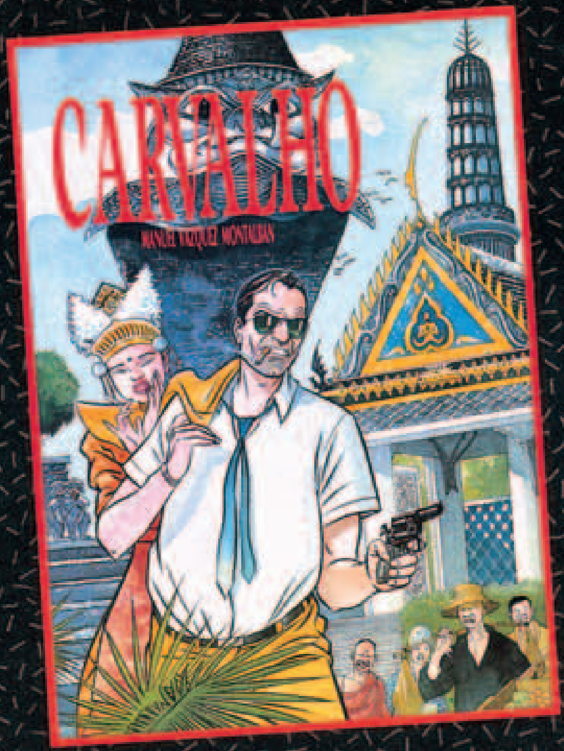


EN UNA GALAXIA POCO LEJANA...

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

No, no se trata de un tiro al plato. Tras este legendario nombre se oculta una saga de heroísmo, amor y camaradería donde tú serás el protagonista. ¿Tu misión? La de siempre: salvar a la princesa, ganar al malo y destruir la Estrella Pringosa. Atrévete.

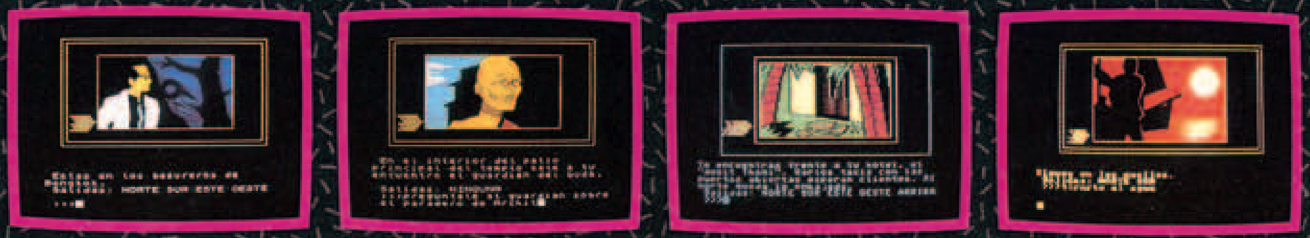




AL ESTILO MONTALBAN

CARVALHO

Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara el duro Madrid, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.





¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE!

COLECCION DE EXITOS DINAMIC

La diversión más completa empieza por la sorpresa. Primer: son ocho juegos en una edición de lujo. Segunda: todo el lote, al precio de juego y medio. Tercera: son éxitos garantizados por Dinamic. Y, por si fuera poco, son : ROCKY, DUSTIN, NONAMED, CAMELOT, ABU SIMBEL, ARMY MOVES, DON QUIJOTE*, PHANTOMAS 2, GAME OVER Y ARQUIMEDES XXI*.*

Fugas, combates, deportes, aventuras, fantasía, espionaje, ciencia-ficción y mucho más. Todo dentro de esta oferta sin precedentes que tiene asegurada la diversión. ¿Sorprendido? Entonces... ¿A qué esperas? ¡NO TE QUEDES SIN ELLA!

* ROCKY Y ARQUIMEDES XXI sustituyen a GAME OVER Y DON QUIJOTE, en la versión de MSX cassette y disco.

...NDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO.)

DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

ROADWARS

La culminación de Melbourne House

Melbourne house

La compañía inglesa Melbourne House parece estar intentando situarse en la vanguardia de la producción de software para máquinas de 16 bits, cosa no demasiado extraña si tenemos en cuenta la escasa repercusión que han tenido sus últimos lanzamientos.

De la misma manera que hace ya algunos años revolucionaron el mercado con el lanzamiento de títulos tan legendarios como «The way of the Exploding Fist» ahora están consiguiendo el mismo efecto con la aparición de programas tan sensacionales como fue «Xenon» o como es este «Roadwars».

Básicamente, los planteamientos de que parten todos sus últimos títulos son: un buen argumento, gráficos sensacionales y sonidos tremendamente espectacular, todo ello dentro de arcades con acción a raudales y un grado de adicción insuperable.

Nuestro objetivo dentro del juego es bastante simple; patrullamos por una gigantesca autopista espacial tratando de eliminar una serie de paneles laterales que debido a una avería emiten peligrosos rayos. A nuestro lado se encuentra otra nave con la que podemos colaborar o competir en el desarrollo de la misión.

La nave que pilotamos cuenta con los dos últimos adelantos de la tecnología de ataque y defensa, por una parte un potente cañón láser teledirigido, capaz de desintegrar instantáneamente los paneles laterales y por otra un eficaz escudo capaz de resistir el impacto de los rayos que emiten los paneles. Lamentablemente y como nada puede ser perfecto nuestra nave no está capacitada para hacer uso de los dos dispositivos a la vez, por lo que deberemos utilizar uno u otro dependiendo de la situación.

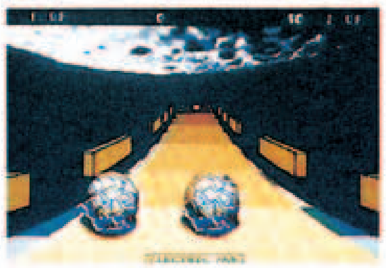
Todo esto que en principio no parece demasiado complicado se torna, una vez cargado el programa y puestos a los mandos de la nave, en un juego con una dificultad altísima sólo comparable a la adicción y diversión que proporciona.

«Roadwars» es un buen ejemplo de las maravillas que se pueden hacer con una buena máquina e imaginación.

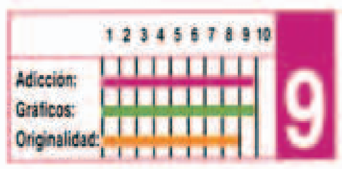




La nave cuenta con un cañón teledirigido y un escudo de defensa.



En la opción de dos jugadores podemos colaborar con la segunda nave.



SKYFOX

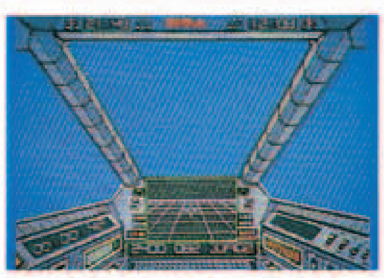
Buenos gráficos para un excelente simulador

Electronics Arts

Los simuladores de vuelo no cuentan con una gran aceptación en nuestro país debido, sin duda, a dos factores que los alejan de los gustos de la mayoría de los aficionados, por una parte la excesiva dificultad que entraña el manejar correctamente este tipo de programas y por otro lado la escasa calidad gráfica de que suelen estar dotados sus escenarios y la escasez de acción que padecen.

Skyfox es un simulador de vuelo, y sin embargo, no por ello adolece de las pegas que acabamos de mencionar, puesto que el manejo del programa es relativamente sencillo (por lo menos si lo comparamos con lo que suele ser un simulador normal) y a través de sus distintas fases vamos a poder entrar en directo combate con tanques o aviones, que realmente parecen tanques y aviones y no los diseños, más o menos futuristas, a base de líneas a que nos tienen acostumbrados los simuladores de vuelo.

Nuestra misión empieza con el ataque, de una fuerza enemiga desconocida, a la base de la Federación. Después de los primeros momentos de pánico y desconcierto, un único piloto consigue despegar con el único avión que ha sobrevivido a la primera oleada de ataque: el prototipo Skyfox.



El manejo de Skyfox es sencillo si lo comparamos con otros simuladores.



En el juego se suceden continuos ataques de tanques y aviones.

Desgraciadamente el piloto no contaba con una cosa, el prototipo no estaba ni siquiera probado y tan sólo el alto mando y su constructor estaban enterados de su funcionamiento, por lo que va a tener que descubrir por sí mismo las fantásticas posibilidades de su avión.

Con él deberá hacer frente a las sucesivas oleadas de invasión del enemigo: en primer lugar tanques, a continuación aviones y por último, el ataque de la nave nodriza.

El programa ha sido correctamente realizado y tanto los gráficos como los movimientos y el sonido tienen una calidad aceptable y cumplen con perfección su cometido si bien tal vez no aprovechen al máximo las enormes posibilidades de una máquina tan sensacional como es el Atari ST.

Pese a todo el programa resultará especialmente atractivo para todos aquellos interesados en el mundo de los simuladores de vuelo que nunca se han atrevido a adentrarse en él por miedo a su complejidad.





SENTINEL

Con él llegó la revolución

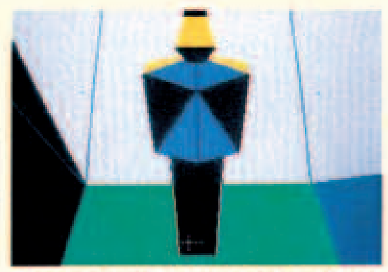
Firebird

Hay juegos en los que prevalece la carga adictiva, también hay otros en los que lo fundamental son los gráficos y el movimiento, pero sólo hay un escogido grupo que puede ser calificado como realmente original. Sin embargo, Sentinel no puede ser englobado en ninguno de estos grupos, sencillamente porque sin destacar en especial por un aspecto, alcanza casi la perfección en su resultado global. Nos explicamos.

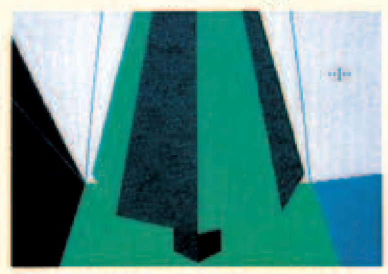
Sentinel es a simple vista un juego complejo, pero bastan unos minutos para comprender su sistema de manejo y adentrarse en un adictivo mundo que conforma por sí mismo un nuevo tipo de arcade.

La acción se desarrolla en una lejana galaxia compuesta por 10.000 mundos, formados a su vez por plataformas y bloques semejantes a un tablero de ajedrez, pero con distintas alturas en cada recuadro.

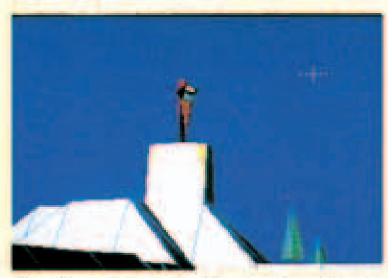
Controlamos a un robot, que tiene como misión destruir al centinela principal de cada mundo. Para ello debe absorber su energía situándose frente a él. Es esta misma energía, que nuestro protagonista consigue absorbiendo los objetos materiales del juego, la que le permite continuar con vida, ya que también le permite crear objetos, como bloques para ir ascendiendo hacia el centinela, generar duplicados de sí mismo para trasladarse de un lugar a otro o situar



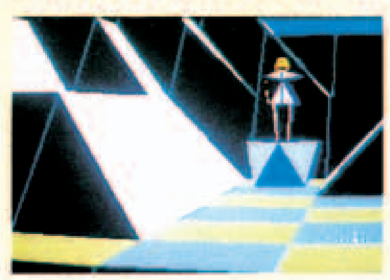
Debemos transferir la energía al robot.



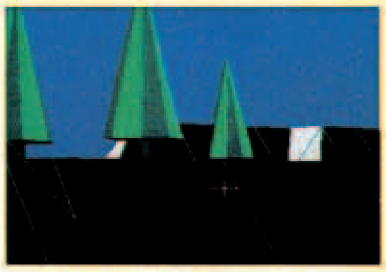
El árbol permite reponer energía.



Nuestra misión es destruir al centinela.



Debemos acumular bloques para alcanzar progresivamente la cima.



La ambientación casi es perfecta.



El acceso a los distintos niveles es cada vez más complejo.



En algunos mundos encontraremos hasta tres centinelas.

nuevos árboles para comprobar si la zona es segura. Cuando consigamos absorber la energía del centinela, se nos dará la clave que nos permite acceder a un nivel superior, dependiendo ésta de la energía que todavía tengamos disponible. De este modo llegaremos más alto cuanto mayor sea la cantidad de energía restante.

Gráficamente Sentinel está conformado por sencillos gráficos, pero pese a ello en cada pantalla se consigue una ambientación perfecta, destaca aquí por supuesto el mayor colorido de la versión Atari respecto a sus predecesoras en Spectrum y Amstrad, aunque por lo demás es semejante.

Sentinel es, hoy por hoy, una obra maestra de la programación, ya que en él se unen todos los elementos claves para convertirse en un éxito en todos los sentidos. Pese a que las diferencias con las otras versiones no son excesivas, para ser sinceros debemos afirmar que muy poco quedaba por mejorar.

Desde aquí sólo nos queda decir que esperamos que cunda el ejemplo; todavía hay juegos capaces de sorprendernos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

LEVIATHAN

Algo más que un simple arcade

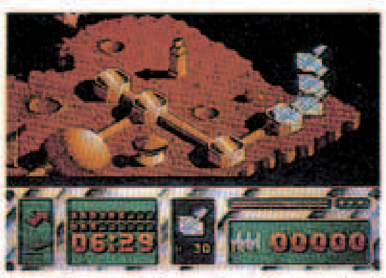
English Software

Leviathan a simple vista podría ser calificado como un típico arcade, pero bastan unos minutos ante él para comprobar que la espectacularidad de sus gráficos y la trepidante acción le hacen destacar por encima de cualquier otro juego conocido.

Sus gráficos en tres dimensiones nos ofrecen unas imágenes del terreno de juego que incitan a adentrarnos en la aventura aunque sólo sea para recrearnos en su contemplación. El movimiento consigue plasmar en pantalla un gran realismo, perfeccionado además por el fondo musical y los efectos sonoros propios del combate.

La aventura nos adentra en un mundo desconocido, un tanto hostil cuando menos, en el que sobrevivir en su exterior, burlando o destruyendo sus poderosas defensas es nuestro sino.

La dificultad de este arcade es doblemente elevada, por una parte encontraremos enemigos equipados con naves de similares características a nuestro vehículo y por otro lado, los obstáculos que no siempre muestran una apariencia bélica o simplemente activa; son por el contrario edificaciones de aspecto ordinario o simples objetos inmóviles y de aspecto



Los gráficos tridimensionales nos invitan a adentrarnos en el juego.

puramente decorativo.

Leviathan presenta una diferencia básica con otros juegos de semejante argumento, en los que para conseguir el objetivo es preciso avanzar constantemente: en él podemos retroceder con nuestra nave cuando lo consideremos oportuno en situaciones «delicadas», aunque también correremos el riesgo de encontrarnos frente a hordas de naves enemigas que en teoría habíamos dejado atrás.

En definitiva, un arcade que podría competir perfectamente con los mejores videojuegos de consola.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

BUBBLE BOBBLE

Arcades al poder

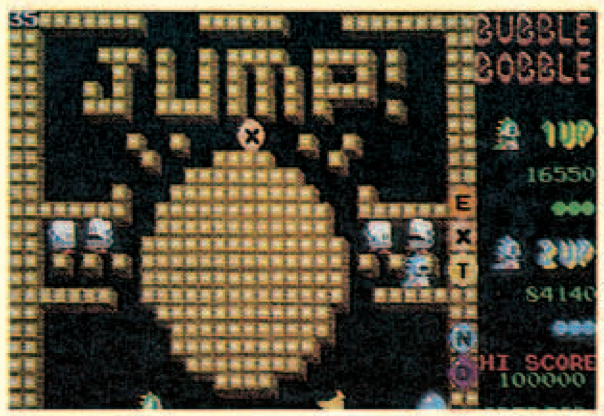
Firebird



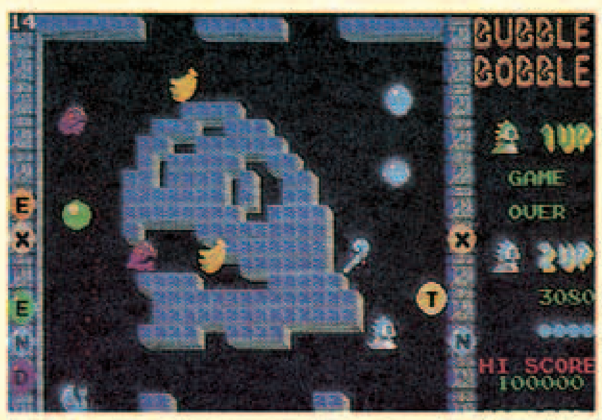
Directamente desde las máquinas de videojuegos llegan hasta la pantalla de nuestro Atari dos simpáticos y saltarines brontosaurios que responden al nombre de Bubble y Bobble.

Su vida de paz y tranquilidad acaba de ser interrumpida por la intromisión de un perverso personaje, el barón Von Bubbla, quien dominado por la envidia ha secuestrado a dos hermosas brontosaurias novias de nuestros amigos. Ahora tendrán que recorrer las 100 pantallas que componen la mansión del barón; sin más ayuda que su dominio del salto y su disparador de burbujas, un arma no muy dañina pero sí sumamente pegajosa.

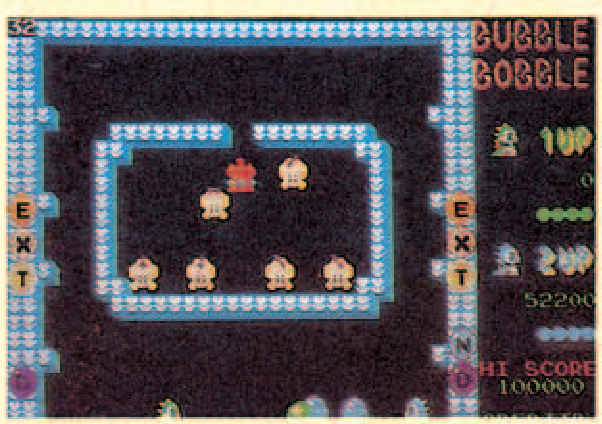
Con ella deberán disparar a los secuaces del barón que patrullan por cada una de las pantallas para que una vez que queden atrapados dentro de las burbujas, hacerlas explotar (para lo cual basta con tocarlas) y mandarles así a visitar a sus parientes más lejanos.



El parecido con la máquina original es asombroso.



La interacción de dos jugadores aumenta la adicción.



En el transcurso de la partida podemos recoger diversos objetos.

Si permanecemos demasiado tiempo en una pantalla los secuaces del barón tendrán tiempo de avisarle y se presentará en persona para hacernos desistir de nuestros propósitos.

Durante el transcurso de la partida podremos recoger diversos objetos de utilidad; unos simplemente nos proporcionarán una buena cantidad de puntos, otros en cambio nos concederán ventajas tales como vidas extras o mayor velocidad.

Como veis Bubble Bobble es un puro arcade de plataformas, que va a poner a duda prueba nuestros reflejos, pues si bien en los primeros niveles no nos ponen las cosas demasiado difíciles, a medida que avanzamos en nuestra misión aumenta el número de enemigos y la inteligencia y rapidez de éstos.

El parecido de la versión Atari con la máquina original es realmente asombroso y tanto los gráficos como la música y el sonido son de gran calidad, además de tremendamente simpáticos.

Bubble Bobble es, en definitiva, un excelente arcade con un altísimo grado de adicción y un desarrollo sencillo y muy divertido, capaz de hacernos pasar horas y horas pegados a la pantalla.

Podríamos contaros más cosas acerca de este arcade, pero... No podemos resistir ni un segundo más sin echar otra partida.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9



Micromanía 20 años 1985 - 2005
¡¡ MONTATE LA PELICULA Y VENCE EN LA MISSION IMPOSIBLE !!
ERBE PRESENTA
STARRING CHARLIE CHAPLIN
ERBE Software
U.S. GOLD
IMPOSSIBLE MISSION II
RGENT MESSAGE ... AGE ... URGENT MES
ELVIN ATOMBEN ... ED BACK IN POWER ...
U.S. GOLD All American Software
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
33208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13
EPYX

PUNTO DE MIRA

IMPACT
Por debajo de la media

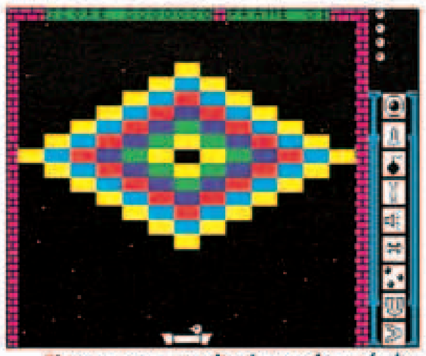
ASL
Spectrum
Versión comentada: Spectrum

Nuestro objetivo en este fiel continuador de la saga Arkanoid es demoler todos los muros de cada una de las 80 pantallas de que consta el juego. Para ello dispondrá de una raqueta situada en la parte inferior de la pantalla y de una pequeña pelota que irá rebotando y destruyendo los ladrillos. Algunos ladrillos dejarán caer pequeños objetos que, según la cantidad que acumules, te permitirán disparar misiles, reducir la velocidad de la bola, atraparla con la raqueta, dividir la bola en tres, ver los ladrillos invisibles, y varias opciones más. Además, la acción está animada por alienígenas con las habituales formas de planetas, galaxias y demás.

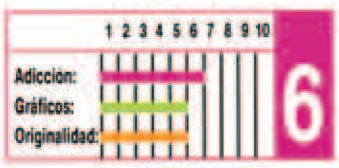
Impac ofrece algunas interesantes variaciones respecto a otros programas de la saga. Cada 10 pantallas el programa proporciona una palabra clave con la que poder empezar en ese punto la siguiente vez que juegues.

El programa también permite definir 10 nuevas pantallas utilizando un editor no demasiado manejable. Puedes colocar ladrillos irrompibles, de varios golpes o normales; seleccionar entre varios tipos de enemigos; elegir la velocidad inicial de la pelota y unas cuantas opciones más. Aún así, el juego resultaría bastante más atractivo si se hubiesen esmerado un poco en el aspecto gráfico; tal como está, no consigue mantener el interés durante demasiado tiempo.

José Juan García Quesada



El programa resultaría mucho más interesante si se hubiera cuidado un poco más el aspecto gráfico.



PLEXAR
La pelota loca ataca de nuevo

Mastertronic
Spectrum
Versión comentada: Spectrum

Plexar es uno más de los cientos de programas editados por Mastertronic que sin llegar a ser francamente malos tampoco son lo suficientemente buenos como para aspirar a convertirse en un éxito de ventas.

El programa es una curiosa mezcla entre el scroll frontal de programas como por ejemplo Trailblazer y los divertidos saltos, rebotes y demás travesuras de la pelota de tenis protagonista del «Bounder».

Básicamente dos son las razones por las que Plexar no consigue llegar a interesar: por una parte la escasa calidad gráfica que tienen sus decorados, compuestos por diferentes tipos de tramas que forman la carretera por la que avanzamos. En segundo lugar y principalmente porque cada una de estas tramas tiene un efecto distinto sobre nuestra pelota; unas las destruyen, otras la desplazan en un sentido, otras la despiden hacia arriba...; el problema está en averiguar cuál es el efecto de cada una y recordarlo en el preciso momento en que vayamos a pasar sobre alguna de ellas. Esto dificulta el juego enormemente pues resulta prácticamente imposible recordar en todo momento el efecto de cada trama.

Por ello el programa en lugar de lograr que nos «piquemos» y juguemos partida tras partida lo único que consigue es desesperarnos.

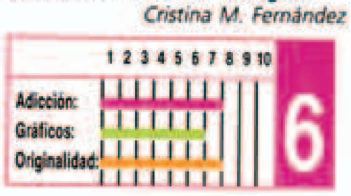


Recordad en todo momento el efecto de cada trama es imposible.

Sin embargo no todo es negativo, pues tanto el scroll como los movimientos de la pelota están muy conseguidos simulando perfectamente el efecto de avance sobre la carretera.

Plexar resulta en conjunto un juego normalito, aunque, desde luego, muy por encima de la media de calidad de que suelen hacer gala los títulos aparecidos dentro de las series «budget».

Cristina M. Fernández







Podemos caer en trampas mortales de las que es imposible salir.



Constantemente deberemos evitar el contacto con los diferentes enemigos.

HUNDRA
Un nuevo tanto para Dinamic

Dinamic
Spectrum, Amstrad, MSX
V. comentada: Spectrum, Amstrad

Hundra se une a la ya larga lista de arcades con protagonistas femeninos, pero posee una serie de extraordinarias cualidades que le hace sobresalir del resto de los juegos de este tipo.

Jorund, rey de los vikingos del norte, ha penetrado en los jardines sagrados de los dioses engañado por Loki, el dios de la mentira.

La cólera del resto de los dioses no se ha hecho esperar y el infortunado Jorund ha sido condenado al destierro en el reino prohibido de Lukx. Hundra, la hermosa hija de Jorund, convence a los dioses de la inocencia de su padre y recibe de ellos la autorización para rescatarle. Tras recibir los consejos de un anciano mago la joven se dirige al rescate de su padre, para lo cual tendrá previamente que localizar y recoger las tres gemas sagradas que calmarán los ánimos enfurecidos de los dioses.

El desarrollo del programa y el mapeado del mismo se mantiene en unos moldes tradicionales que facilitan la rápida integración del jugador; que se siente desde el primer momento fascinado por la rapidez y naturalidad del movimiento de nuestra protagonista, la cual se mueve con total soltura entre decorados, realizados con un derroche de detalles a nivel gráfico y un exquisito uso del color.



El agua es uno de los mayores contratiempos que encontraremos.



Para conseguir nuestro objetivo debemos buscar antes tres gemas.

La respuesta del personaje a nuestros mandos es prácticamente instantánea y el relativamente bajo nivel de dificultad nos permite recorrer desde el primer momento un buen número de pantallas a la vez que comenzamos a tomar contacto con los inevitables enemigos y los diversos objetos que nos serán de utilidad en la búsqueda de las tres gemas sagradas.

Hundra, realizada por un joven equipo de programación y diseño de nuestro país, debe convertirse en ejemplo para todos aquellos programadores que dan sus primeros pasos en el difícil y selectivo mundo del software de videojuegos. Cuando juegues con Hundra ten presente que tal vez no dentro de mucho tiempo, tú mismo podrás crear un juego tan bueno o mejor que éste para que el software español mantenga el extraordinario nivel de calidad de los últimos años.

Pedro José Rodríguez Larrañaga



MAIL soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR CORREO

(91) 239 34 24 / 239 04 75

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

SPECTRUM

1942	1.200
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3-D GAME MAKER	1.500
4 JUEGOS (COP OUT + 3)	875
4 LUCASFILM GAMES	1.200
4 SUPER 4	1.200
720 GRADOS	875
ABU SIMBEL	500
ACE	875
AFTEROIDS	4.200
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARMY MOVES	499
ATF	1.200
BARBARIAN	1.200
BASIL MOUSE DETECTIVE	875
BASKET TWO ON TWO	875
BATMAN	500
BATTLE SHIPS	875
BELLON THE ICE PALACE	875
BEDLAM (SOLO 128K)	875
BEST OF 3D	875
BLACK LAMP	875
BLOOD VALLEY	875
BOBSLEIGHT	1.200
BOMB JACK	875
BRAVESTAR	875
BREAK THRU	500
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
BRUCE LEE	500
BUBBLE BOBBLE	1.500
BUBBY BOY	875
CAJA DINAMIC	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CAMELOT WARRIORS	500
CAPITAN AMERICA	875
CAULDRON II	500
CENTURIONS	875
CHAIN REACTION	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
CHARLES CHAPLIN	875
COBRA	875
COCHE FANTASTICO	500
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
COMBAT SCHOOL	875
COMET GAME	500
COMMANDO	875
CONVOY RAIDER	875
CORRECAMINOS	875
CORTOCIRCUITO	500
COSA NOSTRA	500
CROSSWIZE	875
CUERPO HUMANO	875
CYBERNOID	875
DEATH WISH 3	875
DECATHLON	875
DEEP STRIKE	500
DEFLEKTOR	875
DESPERADO	875
DONKEY KONG	500
DRUID	875
DUSTIN	499
EIDOLON	500
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
EMPIRE	875
ENDURO RACER	500
ENIGMA FORCE	500
EQUINOX	500
ERIK THE PHANTOM OF THE OPERA	875
EXOLON	875
EXPLODING FIST	499
EXPRESS RAIDER	875
EYE	1.500
FAIRLIGHT	875
FAIRLIGHT II	875
FALCON	875
FERNANDO MARTIN	875
FIFTH QUADRANT	875
FIRE FLY	875
FIRELORD	500
FIRETRAP	875
FLUNKY	1.200
FLYING SHARK	1.500
FRIGHTMARE	1.200
FROST BYTE	500
FUTURE KNIGHT	500
GALACTIC GAMES	875
GAME OVER	875
GAME SET & MATCH	2.900
GARFIELD	875
GAUNTLET	500
GAUNTLET II	875
GHOST & GOBLINS	875
GOTHIK	875
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GOODY	875
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	500
GRYZOR	875
GUADALANAL	875
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.900
GUTZ	875
HARDBALL	500
HEAD OVER HEELS	875
HERBERT'S DUMMY RUN	500
HIGH FRONTIER	875
HIVE	875
HOWARD EL PATO	500
HUNDRA	875
HYBRID	875
HYDROFOOL	1.200
HYSTERIA	875
IK+	500
IKARI WARRIOR	875
IMPLOSION	875
IMPOSIBLE MISION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR	500
INSIDE OUTING	875
INSPECTOR GADGET	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	1.500
KINETIK	875
KNIGHTMARE	875
KUNG FU MASTER	500
LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128)	875
LA CAJA MAGICA	2.100
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAST MISION (OPERA)	500
LEADER BOARD	1.200
LIVINGSTON SUPONGO	500
MAD BALLS	875
MAGNETRON	875
MARBLE MADNESS	875

SPECTRUM

MASK	875
MASK TWO	875
MARCH DAY II	875
MAX MIX	875
MEGACORP	875
MIAMI VICE	500
MICRO BALL (PINBALL)	500
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
NEMESIS	1.500
NIGEL MANSELL	875
NINJA HAMSTER	875
NODES OF YESOD	500
NOMAD	500
NONAMED	499
NORTH STAR	875
NOSFERATU	875
NUCLEAR BOWLS	875
OUT OF THIS WORLD	875
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PHANTIS	875
PHANTOM CLUB	875
PHM PEGASUS	875
PINK PANTER	875
PLATOON	875
POLE POSITION	500
POPEYE	875
PROHIBITION	1.200
PSYCHO SOLDIER (ATHENA II)	875
QUARTET	875
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMON RODRIGUEZ	500
RAMPAGE	500
RAMPARTS	875
RASPUTIN	500
RASTAN	875
RED LED	875
REGRESO AL FUTURO	500
RENAUD	1.200
RENEGADE	875
REX HARD	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR	500
SABOTEUR II	875
SALAMANDER	875
SALOMONS KEY	875
SARRACEN	500
SCOOBY DOO	1.200
SENTINEL	875
SHADOW SKIMER	875
SHAO LIN' S ROAD	500
SHOW JUMPING	399
SIDE ARM	875
SIDEWIZE	875
SIGMA 7	500
SIR FRED	875
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
SNOOKER (BILLAR)	875
SPACE HARRIER	1.200
SPACE SUTTHLE	875
SPY HUNTER	500
STAINLESS STEEL	500
STAR DUST	875
STAR WARS	1.200
STARBYTE	875
STARFOX	875
STARGLIDER	2.900
STIFLIP & CIA	1.200
STONKERS (ESTRATEGICO)	875
STOP BALL	875
STREET HASSLE	875
STREET HAWK	500
STREET SPORT BASKETBALL	875
SUPER HANG ON	875
SUPER SOCCER	875
SUPERCYCLE	875
SUPERSPRINT	500
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
TAIPAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE	875
THANATOS	500
THREE WEEKS IN P.	500
THUNDERCATS	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOOR	875
TRAP DOOR	875
TRAP DOOR II	875
TRAZ	1.200
TRIAXOS	875
TRIO (HIT PACK)	875
TRIVIAL PURSUIT	3.500
TROLL	875
TURBO GIRL	875
UCHI MATA	500
VECTRON	500
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
W. S. BASKETBALL	875
WAR	500
WEREWOLVES OF LONDON	875
WHO DARES WINS II	399
WINTER GAMES	500
WINTER OLYMPIAD 88	875
WINTER SPORTS	500
WIZARD WARZ	875
WIZBALL	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
XEVIOUS	500
YOBUI BEAR	875

AMSTRAD

	P.V.P.
3 LUCES DE GLAURUNG	500
4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875
4 LUCASFILM GAMES	1.200
4 SUPER 4	1.200
720 GRADOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACE	875
ALIENS	500
ANGEL DE CRISTAL	1.200
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARMY MOVES	499
ATF	1.200
AUF WIEDERSEN MONTY	875
AVENGER	500
BARBARIAN	1.200
BASIL DETECTIVE	875
BASKET TWO ON TWO	875
BATMAN	500
BATTLE OF THE PLANETS	500
BATTLE SHIP	875
BEDLAM	875
BELLON THE ICE PALACE	875
BLACK LAMP	875
BLOOD VALLEY	875
BOBSLEIGHT	1.200
BOMB JACK	875
BREAK TRHU	500
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
BRUCE LEE	500
BUGGY BOY	875
CAJA DINAMIC	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CAULDRON II	500
CENTURIONS	875
CESSNA OVER MOSCOW	1.200
CHAIN REACTION	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
CHARLES CHAPLIN	875
COBRA	875
COCHE FANTASTICO	500
COLOSSUS 4	1.200
COMBAT SCHOOL	875
COMMANDO	875
CORRECAMINOS	875
CORTOCIRCUITO	500
COSA NOSTRA	500
CRAY 5	500
CYBERNOID	875
DEATH WISH 3	875
DEATHSCAPE	1.500
DECATHLON	500
DEEP STRIKE	500
DEFLEKTOR	875
DESPERADO	875
DOGFIGHT 2188	1.500
DONKEY KONG	500
DRUID	875
DUSTIN	499
EL CID	875
EMPIRE	875
ENDURO RACER	500
EQUINOX	500
EXPLODING FIST	500
EXPRESS RAIDER	875
EYE	1.500
FERNANDO MARTIN	875
FIFTH QUADRANT	875
FIRELORD	500
FIRETRAP	875
FLUNKY	1.200
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
FRIGHTMARE	1.200
FROST BYTE	500
GALACTIC GAMES	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET	500
GAUNTLET II	875
GHOST & GOBLINS	875
GOTHIK	875
GOGLY	500
GOLPE EN L.P. CHINA	500
GOODY	875
GRAND PRIX 500 CC	875
GREAT ESCAPE	500
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
HACKER II	500
HIGH FRONTIER	875
HIVE	875
HOWARD EL PATO	500
HUNDRA	875
HYBRID	875
IK+	500
IKARI WARRIOR	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR	500
INFODROID	875
INSIDE OUTING	875
IZNOGOUT	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	1.500
KINETIK	875
KNIGHTMARE	875
KUNG FU MASTER	500
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAST MISION (OPERA)	500
LEADER BOARD	1.200
LIVINGSTON SUPONGO	500
MAD BALLS	875
MARBLE MADNESS	875
MASK	875
MASK II	875
MASTERS OF THE UNIVERSE	875
MARCH DAY	500
MARCH DAY II	875
MAX MIX	875
MEGA APOCALYPSE	875
MEGACORP	875
MIAMI VICE	500
MISSION	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEMESIS	1.500
NIGEL MANSELL	875
NINJA HAMSTER	875
NONAMED	499
NORTH STAR	875
NOSFERATU	875
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PHANTIS	875
PHANTOM CLUB	875
PINBALL WIZARD	875
PINK PANTER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PROHIBITION	1.200
PSYCHO SOLDIER	875
QUARTET	875
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RAMPARTS	875
RED LED	875
REGRESO AL FUTURO	500
RENAUD	1.200
RENEGADE	875
REVOLUTION	295
REX HARD	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR II	875
SHAO LIN'S ROAD	500
SIDE ARM	875
SIGMA 7	500
SIR FRED	975
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
SIX PACK III	1.750
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRITS	875
STAINLESS STEEL	500
STAR DUST	875
STAR WARS	1.200
STARBYTE	875
STARFOX	875
STARGLIDER	2.900
STOP BALL	875
SUPER CYCLE	875
SUPER HANG ON	875
SUPERSPRINT	500
SURVIVOR	875
TAIPAN	875
TANK	875
TENNIS	875
THANATOS	500
THE SENTINEL	875
THE VIKINGS	875
THREE WEEKS IN P.	500
THUNDERCAT	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOOR	875
TRAZ	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.500
TROGLO	500
TURBO GIRL	875
TURBO SPIRIT	500
UCHI MATA	500
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
WAR	500
WINTER GAMES	500
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
XEVIOUS	500
YOGUI BEAR	875
ZORRO	500

AMSTRAD DISCO

	P.V.P.
3 EN 1	2.250
ANGEL DE CRISTAL	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
BATTLE SHIP	2.250
BOB WINNER	2.250
BUGGY BOY	2.250
CHAMONIX CHALLENGE	2.250
CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.750
CHARLY DIAMS	2.250
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
ENDURO RACER	2.250
EPIX ON AMSTRAD	3.750
FIRETRAP	2.250
FLUNKY	2.750
GALACTIC GAMES	2.250
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500
GOODY	2.000
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
HYDROFOOL	2.250
IKARI WARRIOR	2.250
INTERNATIONAL KARATE	2.250
IZNOGOUT	2.250
JACKAL	2.250
JAIL BREAK	2.250
KNIGTHMARE	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
MATCH DAY II + PHANTOM CLUB	2.250
MISSION	2.250
NEMESIS	2.250
OUT RUN	2.250
PAPERBOY	2.750
PARIS DAKAR 4x4	2.250
PARIS DAKAR MOTOS	2.250
PLATOON + ARKANOID II	2.250
PREDATOR	2.250
PROHIBITION	2.250
QUARTET	2.250
RAMPAGE	2.250
RENAUT	2.250
REX HARD	2.250
SAMURAI TRYLOGY + THING B. BACK	2.250
SIR FRED	2.250
SIX PACK I	2.750
SIX PACK II	2.750
SIX PACK III	2.750
STARBYTE	2.250
STARTING BLOCK	2.250
SUPER HANG ON	2.250
SUPER SPRINT	2.250
THE VIKINGS	2.250
TRAP DOOR II	2.250
TRIO	2.250
TRIVIAL PURSUIT	4.500
WONDER BOY	2.250
YOGUI BEAR	2.250

SEGA

	P.V.P.
ACTION FIGHTER	4.500
AFTER BURNER (4 MEGAS	5.200
CHOPLIFTER	4.500
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	26.900
ENDURO RACER	4.500
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
GANSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.900
GREAT FOOTBALL (F. AMERICANO)	4.500
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
OUT RUN (2 MEGAS)	4.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
PRO WRESTLING	4.500
QUARTER	4.500
ROCKY (2 MEGAS)	4.900
SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
SPACE HARRIER (2 MEGAS)	4.900
THE NINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
WORLD GRAN PRIX	4.500
WORLD SOCCER (FUTBOL)	4.500

MSX

	P.V.P.
007 ALTA TENSION	875
10 TH FRAME	1.200
3D KNOCKOUT	975
3D PINBALL	975
737 FLIGHT SIMULATOR	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ACADEMIA DE POLICIA II	875
ACE OF ACES	1.200
ADDICTABALL	975
AFTEROID	875
ALIEN 8	500
ALIENS	875
ARKANOID	500
ARMY MOVES	500
AUF WIEDERSEN MONTY	875
AVENGER	500
BATMAN	500
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	1.200
BOULDER DASH I	875
BOULDER DASH III	875
BOUNDER	500
CALIFORNIA GAMES	875
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
DAMBUSTERS	1.200
DEATH WISH 3	875
DECATHLON	875
DEMONIA	975
DESPERADO	875
DONKEY KONG	500
DRAW AND PAINT	500
DYNAMITE DAN	875
EL CID	875
EL DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
EL MUNDO PERDIDO	875
EUROPEAN GAMES	975
EYE	1.500
FERNANDO MARTIN	875
FUTURE KNIGHT	500
GEME OVER	875
GAUNTLET	500
GOODY	875
GUNFRIGHT	500
HEAD OVER HEELS	500
HOWARD EL PATO	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INCA	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
INTERNATIONAL KARATE	975
JACK THE NIPPER	500
JET SET WILLY	500
KNIGHT COMMANDER	2.300
KNIGHT LORE	500
LAS 3 LUCES DE G.	875
LAST MISION (OPERA)	500
LAZY JONES	975
LIVINGSTON SUPONGO	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
MACADAM BUMPER	875
MAPGAME	500
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MESTERIO DEL NILO	875
MUTANT MONTY	975
NUCLEAR BOWLS	875
OH SHIT (COMECOCOS)	500
PENTAGRAM	500
PHANTIS	875
REX HARD	875
RIOS DE ESPAÑA	500
SAILORS DELIGHT	875
SCIENCE FICTION	875
SHOW JUMPER	500
SKOOTER	875
SKY WAR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SORCERY	975
SPACE SHUTTLE	875
SPIRITS	500
SPIRITFIRE 40	875
SPY VS SPY II	875
STAR DUST	875
STAR SEEKER	975
STARBYTE	975
STOP BALL	875
SUPERBOWL	975
SUPERSTAR CHALLENGE	875
SURVIVOR	500
T. T. RACCER	875
TAI PAN	875
TEMPTATIONS	875
THE WALL	500
THING BOUNCES BACK	875
TRAILBLAZER	500
TURBO CHESS	875
TURBO GIRL	875
UCHI MATA	500
WALKYR	500
WHO DARES WINS II	875
WINTER EVENTS	875
WINTER GAMES	500
WINTER OLYMPICS	975
WORLD GAMES	875

CARTUCHOS MSX

	P.V.P.
DUNK SHOT (BALONCESTO)	4.500
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
GAME MASTER	4.900
GOLF	4.500
GREEN BERET	4.500
HYPER RALLY	4.500
HYPERSPORTS I	4.500
HYPERSPORTS II	4.500
JACKAL	4.900
KNIGHTMARE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
LOS GOONIES	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900
METAL GEAR (MSX2)	4.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSX2	7.900
NEMESIS	4.500
NEMESIS 2	4.900
PENGUIN ADVENTURE	4.500
Q BERT	4.500
SALAMANDER	4.900
SUPER COBRA	4.500
TWIN BEE	4.500
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900

COMMODORE

	P.V.P.
720 GRADOS	875
ACE	875
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ARMY MOVES	499
BANGOK KNIGHTS	1.200
BASKET TWO ON TWO	875
BATTLE SHIP	875
BEDLAM	875
BLACK LAMP	875
BELLON THE ICE PALACE	875
BLOOD VALLEY	875
BOMB JACK	875
BRAVE STAR	875
BREAK TRUH	500
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CHAIN REACTION	875
CHAMPIONSIP WRESTLING	875
CHARLES CHAPLIN	875
COCHE FANTASTICO	500
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
COMBAT SCHOOL	875
COMMANDO	875
CORRECAMINOS	875
CORTOCIRCUITO	500
CRITICAL MASS	500
CYBERNOID	875
DEATH WISH 3	875
DEFLEKTOR	875
DONKEY KONG	500
DRUID	875
EMPIRE	875
ENDURO RACER	500
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
EXPLODING FIST	500
EXPRESS RAIDER	1.500
FERNANDO MARTIN	875
FIFTH QUADRANT	875
FIRE FLY	875
FLUNKY	1.200
FLUYING SHARK	1.500
FRIGHTMARE	1.200
GAUNTLET	500
GAUNTLET II	875
GHOST & GOBLINS	875
GOTHIK	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
GUADALCANAL	875
GUTZ	875
HERBERTS DUMMY RUN	500
HIGH FRONTIER	875
HIVE	875
HOWARD EL PATO	500
HISTERIA	875
IKARI WARRIOR	875
IMPOSIBLE MISION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR II	875
INFILTRATOR	500
INT. KARATE +	500
JAIL BREAK	1.500
KINETIK	875
KNIGHTMARE	875
KUNG FU MASTER	500
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
MARBLE MADNESS	875
MASTER DEL UNIVERSO	875
MARCH DAY II	875
MAGNETRON	875
MIAMI VICE	500
MICRO BALL (PIN BALL)	500
MORTADELO Y FILEMON	875
NEMESIS	1.500
NIGEL MANSELL	875
NORTH STAR	875
NOSFERATU	875
OUT OF THIS WORLD	875
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PHM PEGASUS	875
PITSTOP II	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PROHIBITION	1.200
PSYCHO SOLDIER	875
QUARTET	875
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RAMPARTS	875
RASTAN	875
REGRESO AL FUTURO	500
RENAUD	1.200
RENEGADE	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR	500
SARRACEN	500
SHAO LIN'S ROAD	500
SHOOT EM UP	875
SIDE ARM	875
SIDEWIZE	875
SIGMA 7	500
SIX PACK + DUET	1.750
SIX PACK II	1.750
SIX PACK III	1.750
SNOOKER (BILLAR)	875
SPACE HARRIER	1.200
SPIRITFIRE 40	875
SPY HUNTER	500
STAR WARS	1.200
STARFOX	875
STIFLIP & CIA	1.200
STREET BASKETBALL	875
STREET HASLEE	875
SUMMER GAMES II	875
SUPER CYCLE	875
SUPERSPRINT	500
TAI PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE	875
THANATOS	500
THE LST NINJA	1.200
THE SENTINEL	875
THE VIKINGS	875
THUNDERCATS	875
TOUR THE FORCE	875
TRANTOR	875
TRAP DOOR II	875
TRAZ	1.200
TRIO	875
TRIVIAL PURSUIT +	3.500
TROLL	875
VENON STRIKES BACK	875
VIERNES Y 13	875
WATER POLO	875
WHO DARES WINS II	399
WINTER GAMES	500
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
X-15	875
XEVIOUS	500
YOGUI BEAR	875

SPECTRUM + 3

	P.V.P.
3+ HITS	2.300
3-D GAME MAKER	2.250
BEDLAN + SIDEARMS	2.250
CALIFORNIA GAMES	2.600
FREDDY + PHANTIS	2.250
GAME SET AND MARCH 10 DEPORTES	4.500
GAUNTLET II	2.600

PC

GUNSHIP	2.600
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
LIVE AMMO	2.900
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
PLATOON + ARKANOID II	2.250
PROHIBITION	2.750
REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
STAR RAIDERS II	2.250
STARBYTE	2.250
TOMAHAWK	2.600
TRANSFER +3 (TORO SOFT)	2.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

PC

	P.V.P.
ACE OF ACES	3.900
ARKANOID	3.900
BOB WINNER	3.500
CALIFORNIA GAMES	3.900
DAMBUSTERS	3.900
ENFORCER	2.850
EYE	3.900
GATO	3.500
GOODY	3.900
GRAND PRIX 500 CC	3.500
GREAT SCAPE	3.900
INDY 500	2.850
IMPOSIBLE MISSION II	3.900
INFILTRATOR	3.900
LA ABADIA DEL CRIMEN	3.900
MACADAM BUMPER	3.500
MACH III	3.500
MGT	3.500
MISSION	3.500
PACK DE EPYX	3.900
PLAY MOUSE	2.850
PROHIBITION	3.500
RESCATE	3.500
SABOTEUR II	3.900
SAPIENS	3.500
STREET BASKETBALL	3.900
TOP GUN	3.900

AMIGA

	P.V.P.
AAARGH!!!	4.700
BATTLE SHIP	3.900
BORROWED TIME	5.900
ENFORCER	2.850
EYE	3.900
FEUD	2.300
HACKER	5.900
HOLLYWOOD POKER	4.900
KIT STAR II	2.300
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900
MINDSHADOW	5.900
NINJA MISION	2.300
PLAY MOUSE	2.850
ROAD WARS	4.700
SENTINEL	4.700
STRIP POKER II	3.900
TEST DRIVE	4.700
WINTER GAMES	3.900
WINTER OLIMPIAD	3.900
XENON	4.700

ATARI ST

	P.V.P.
ARKANOID	3.900
BATTLE SHIP	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
CHARLES CHAPLIN	3.900
CHESS MASTER 2000	4.700
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GOODY	3.900
IKARI WARRIOR	3.900
IMPOSIBLE MISSION II	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
LEADER BOARD	3.900
OUT RUN	3.900
POOL	2.300
RANARAMA	3.900
ROGUE	3.900
STAR WARS	3.900
SUBBATTLE SIMULATOR	5.900
SUPER CYCLE	3.900
TAIPAN	3.900
TEMPLE OF APHSAI TRILOGY	3.900
TEST DRIVE	4.700
TRAILBLAZER	3.900
TRANTOR	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
XEVIOUS	3.900

COMMODORE COMPLEMENTOS

	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA PORT)	1.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS

	P.V.P.
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDIO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
LAPIZ OPTICO	4.475
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	2.600
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664 6128	2.600

SPECTRUM COMPLEMENTOS

	P.V.P.
KEMPSTON	1.995
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 Y + 3 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE THREE PARA + 3	10.500
CABLE PORT DE EXPANSION	3.000
SCIPLE PLUS D	15.900
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 3 1/2	46.480
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 5 1/4	59.900

JOYSTICK

	P.V.P.
PROFESIONAL	7.900
SPEED KING	2.595
PHASER ONE	3.300
MAGNUM	3.300
ZERO ZERO	1.900

COMPRUEBA NUESTRA RAPIDEZ Y EFICACIA

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
TIME GATE	FONT EDITOR	MISSION IMPOSIBLE	CROSSING
DIZZY DICE	CONSULTAR	ROCK AND LUCHA	MOUSE
3D TANK		PING PONG	HOPPER

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ C.P. ____
TELEFONO ____
FORMA DE PAGO
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

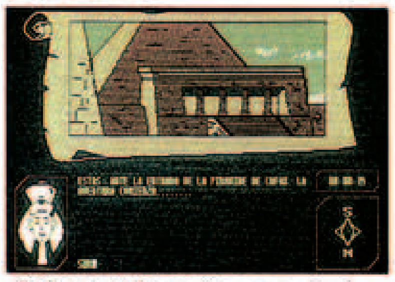
MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

EL ENIGMA DE ACEPS
Aventura sin límite

Ace Software

De vez en cuando surgen programas capaces de despertar en nosotros la vena aventurera, invitándonos a resolver los misterios ocultos en unos cuantos «Ks». El enigma de Aceps es uno de ellos y el reto que nos plantea es digno de los más eminentes cerebros que siguen de cerca la evolución de las aventuras conversacionales.

Nuestro objetivo es recorrer las cerca de 100 pantallas que constituyen la estructura de las pirámides de Cafax y Aceps, para desvelar el misterio que en ellas se oculta.



Cada pantalla contiene por sí misma gran cantidad de información.

Cuenta la leyenda que el faraón Aceps I ordenó construir su cámara mortuoria en las dos pirámides citadas, pero para evitar visitas inoportunas pronunció una terrible maldición que recaería sobre todo aquel que osase profanar su descanso. Aceps I había practicado durante su larga vida el difícil arte de controlar las maldiciones, pero en más de una ocasión los resultados no habían sido los deseados y por si las moscas preparó jugosas «sorpresitas», léase trampas y macabros seres, en el interior de las pirámides.

Como habréis podido deducir nuestra visita a las cálidas tierras del Nilo estará amenizada por las actuaciones en directo de cientos de criaturas extrañas.

El enigma de Aceps trae ante nosotros un complejo misterio, que sólo podremos resolver si observamos detenidamente cada pantalla, mensajes incluidos, por supuesto, y dejamos volar nuestra imaginación. Ésta es precisamente una de las diferencias esenciales con otros programas conversacionales que han pasado por nuestras manos. Cada pantalla, dotada de una calidad gráfica, si no espectacular, sí adecuada, contiene por sí misma gran cantidad de información y su simple observación puede incitarnos a realizar determinadas acciones.

Un nuevo concepto de aventura conversacional, que promete despertar más de una afición oculta a la arqueología.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

THE CHESSMASTER 2000
Un maestro del tablero

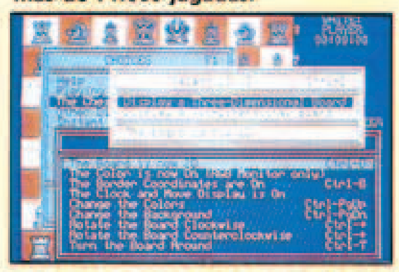
Electronic Arts

Tras la reciente celebración en nuestro país del Campeonato Mundial de Ajedrez, este deporte alcanzó una popularidad inusitada que hizo que la mayoría de nosotros nos pusiéramos frente a un tablero intentando emular (inútilmente, por supuesto) a todo un Kasparov o a un Kárpov cualquiera.

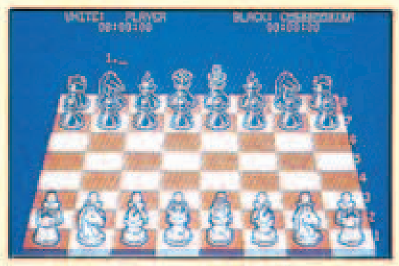
Además los que disponíamos de un ordenador sacamos de nuestra programoteca aquellos juegos de ajedrez que teníamos casi olvidados y comprobamos con estupor que si jugando contra una persona las cosas no nos iban muy bien contra el computador caíamos en el más espantoso de los ridículos.



El programa incluye una biblioteca con más de 71.000 jugadas.



Al sencillo menú de opciones no se le puede poner ninguna pega.



Encontrarás en tu PC un rival a la altura de las circunstancias.

Ahora el tiempo ha pasado y muchos de los que jugaron por primera vez en aquellas fechas se habrán convertido en pequeños expertos a añadir a la larga lista de aficionados con que cuenta el ajedrez en nuestro país.

Paralelamente habrán ido dejando atrás esos primeros programas de ajedrez para pasar a buscar programas cada vez más perfectos en cuanto a planteamientos técnicos y estéticos.

Ésa es precisamente la oferta que nos hace The Chessmaster 2000, un título que se presenta a sí mismo como el mejor programa de ajedrez aparecido en el mercado.

Como cualidades principales para merecer este título presenta las siguientes: biblioteca con más de 71.000 jugadas y las 100 mejores partidas de la historia, multitud de jugadas de apertura, gráficos en dos y tres dimensiones e insuperable facilidad de manejo.

En lo que se refiere a los aspectos puramente de programación el juego está francamente bien realizado con muy buenos gráficos y un completo menú de opciones muy sencillas de comprender y manejar al que no se le puede sacar ninguna pega.

Las cuestiones técnicas deben ser juzgadas lógicamente por expertos en la materia aunque desde luego el enorme número de jugadas almacenadas en memoria van a satisfacer con creces las necesidades de nivel de juego de la mayoría de los aficionados.

The Chessmaster 2000 es, sin duda, un programa altamente recomendable tanto para los que quieran dar sus primeros pasos dentro de este apasionante juego como para los que ya lo conozcan y busquen un buen adversario para poner a prueba sus conocimientos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

LA ISLA DEL TESORO
Del libro a tu ordenador

Idealogic

Intentar definir en unas líneas cuáles son las claves para que un programa sea un éxito sería algo cuanto menos pretencioso por nuestra parte, pero lo que sí está claro es que en cualquier aventura conversacional el argumento es la base sobre la que se asientan todos los elementos del juego. Y hablando de argumentos, nada mejor que adaptar uno, archiconocido para todos nosotros, como el que ha dado vida a esta aventura, la famosa novela de Stevenson «La isla del tesoro».

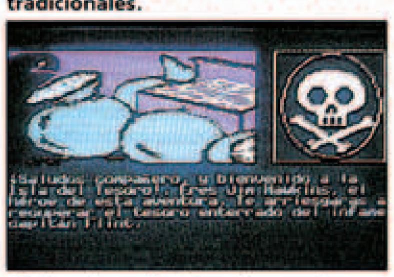
La historia a grandes rasgos nos invita a buscar el tesoro escondido por el capitán Flint en una isla del Pacífico, adoptando el papel de Jim Hawkins, un joven aventurero que animado por las palabras del pirata Billy Bones se embarcará en esta peligrosa aventura. A lo largo del juego aparecerán en escena varios personajes, presentados en pantalla junto con su correspondiente descripción, dependiendo de nuestra habilidad y nuestras dotes detectivescas averiguar qué personajes nos ayudarán en nuestro cometido y cuáles nos impedirán apoderarnos del tesoro.

La aventura en sí responde a los esquemas tradicionales, frases escuetas, un vocabulario más o menos amplio, recogido además en el manual de instrucciones y presentación en pantalla de los gráficos si lo estimamos oportuno, pasando exclusivamente al modo texto en cualquier momento si lo preferimos. Como nota anecdótica debemos añadir que en lugar de encontrar una opción de ayuda, nos presenta otra de semejante utilidad denominada «palabras», que muestra un número limitado de acciones entre las que se encuentra la que debemos realizar en ese momento.

La isla del tesoro es una completa aventura con la dificultad precisa para no desanimar a los menos pacientes y con el interés de un argumento perfecto. El programa además va acompañado por un manual que incluye un mapa de la isla y la descripción de cada personaje. ¿Alguien puede ofrecer más?



La aventura responde a los esquemas tradicionales.



La historia nos invita a buscar el tesoro del capitán Flint.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

BILL BUDGE PINBALL CONSTRUCTION SET
Diseña tu propio juego

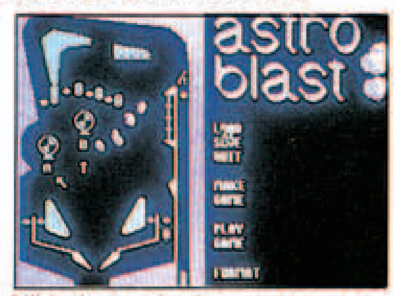
Electronic Arts

Este nuevo programa de Electronic Arts es un kit de construcción que nos va a permitir diseñar nuestras propias máquinas de pinball así como, jugar con ellas.

Los que acaben de iniciarse en el mundo de los ordenadores compatibles estarán pensando que ésta es una idea tremendamente original y que si el programa está bien realizado el resultado debe ser una auténtica maravilla... Pues ni una cosa ni otra.

En cuanto al tema de la originalidad, hay que decir que el programa es una réplica de otro aparecido con anterioridad, Macadam Bumper, y es que el parecido es tal, que uno puede llegar a pensar que está jugando con su segunda parte.

En lo que se refiere a su realización tampoco se puede decir nada favorable, puesto que adolece de las mismas virtudes y defectos que tenía el Macadam Bumper: gráficos simples, sonidos poco espectaculares y excesiva rapidez de la bola.



Bill Budge resulta demasiado parecido al histórico Macadam Bumper.

Quizá el aspecto más destacable sea la facilidad de manejo del programa debido a la utilización de un completo sistema de iconos, a través del cual podemos acceder a todas las opciones del menú principal.

A excepción de esto, pocos más aspectos positivos se pueden encontrar dentro de este Bill Budge Pinball Construction Set. Un programa perfectamente olvidable que nada nuevo aporta al mundo de la programación.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
5

VIXEN

Mitad mujer, mitad zorro



Martech
Spectrum, Amstrad
Versión comentada: Spectrum

Cada cierto tiempo suele aparecer un juego que incluso mucho antes de ser comercializado ya ha despertado el interés de todos los usuarios. Valga como ejemplo el juego que nos ocupa, Vixen. Tanto él como su explosiva publicidad llevan dando que hablar desde hace ya un par de meses.

Sin embargo, ahora ya con el programa en nuestras manos, conviene no olvidar que los reclamos publicitarios, por muy buenos que sean, no bastan para hacer triunfar a un juego si luego éste no resulta igual de atractivo que su carátula. Por ello, aunque nos pese, vamos a olvidarnos de la seductora rubia de la portada y vamos a centrarnos en el análisis del juego que es lo importante al fin y al cabo.

Vixen es ni más ni menos que un nuevo arcade en la línea de Rastan, Rygar, Thundercats..., es decir un típico juego de scroll horizontal donde lo único importante es matar y matar, cuanto más mejor. Obviamente Vixen tienen sus peculiares características que le diferencian del resto de los juegos de este tipo, pero en lo básico nada nuevo añade.

El argumento nos traslada miles de años atrás en el tiempo en un universo paralelo al que pertenece el planeta Granath, una tierra dominada por los dinosaurios donde la totalidad de los mamíferos han sido exterminados... a excepción de Vixen, por supuesto. Recogida, cuando sólo era una niña, por una manada de zorros, ha sido criada y educada por éstos, adquiriendo el poder mágico que le permite transformarse en uno de ellos.

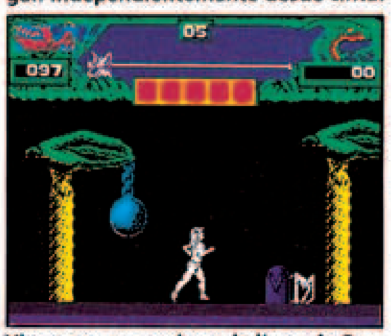
Armada con su látigo, su más preciada arma, va a tener que recorrer multitud de niveles combatiendo contra sus más acérrimos enemigos: los feroces dinosaurios. Durante su recorrido deberá recoger algunos objetos como gemas, tiempo, vidas y el más importante de todos: la energía del zorro. Ésta aparece representada por la cabeza de este animal; si la recogemos aumentará el nivel de nuestra barra de energía. Cuando ésta llegue al máximo, si completamos el nivel en que nos encontramos tendremos acceso a un nivel especial de bonus, donde nos transformaremos en zorro. Aquí nuestro objetivo será completar el nivel antes de que se nos acabe el tiempo recogiendo el mayor número de gemas posible.

El juego está dividido en tres zonas que se cargan independientemente desde cassette sin que sea necesario acabar una para cargar otra. Sin embargo, la verdad es que las diferencias entre las zonas son escasas, exceptuando algunos enemigos y el diseño del recorrido.

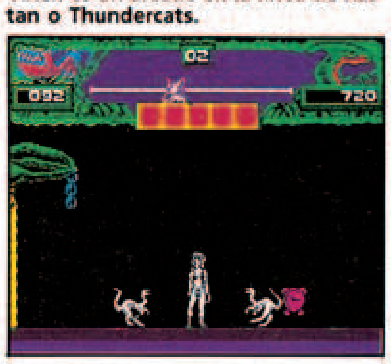
Tanto los gráficos como los movimientos del programa están correctamente realizados,



El juego consta de tres fases que se cargan independientemente desde cinta.



Vixen es un arcade en la línea de Rastan o Thundercats.



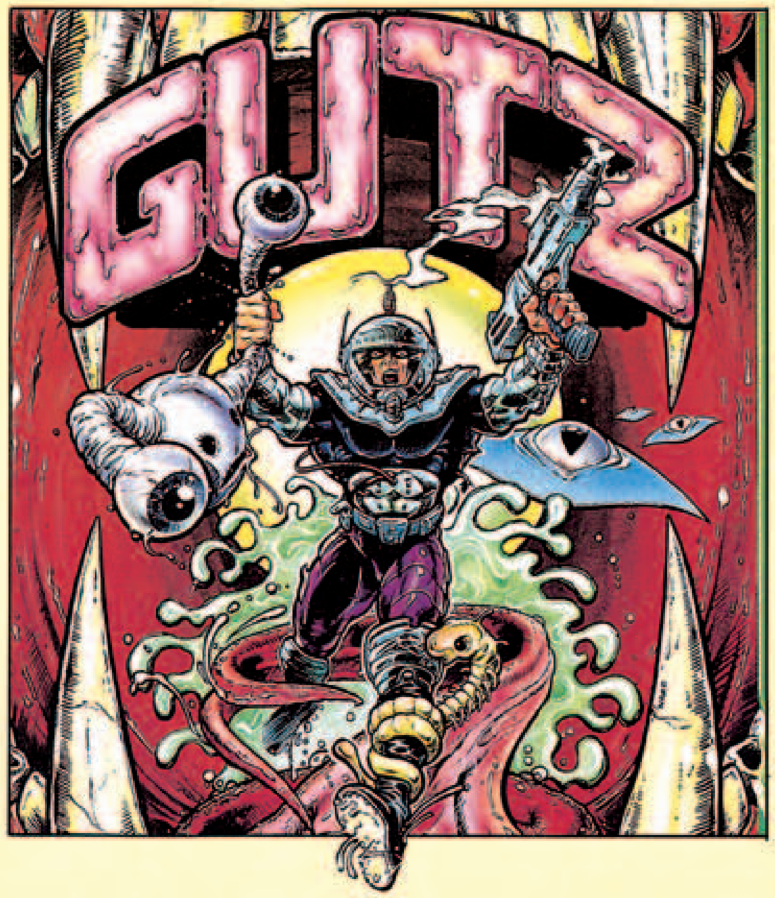
Armada con un látigo, Vixen deberá acabar con los dinosaurios.

si bien tampoco se puede decir que sean una auténtica maravilla, por lo que, en conjunto, Vixen resulta un buen juego, aunque desde luego su calidad está muy por debajo de lo que se esperaba de él.

Tal vez sea conveniente recordar a los señores de Martech que su oficio es hacer y vender buenos programas y no buenas carátulas...

José Emilio Barbero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	



GUTZ

Una criatura del tamaño de la Luna

Special FX
Spectrum, Commodore
V. comentada: Commodore, Spectrum

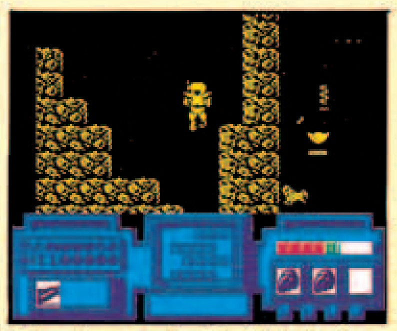
Special FX es una joven empresa de soft que irrumpió con fuerza en el saturado mundo de los juegos de ordenador con programas de indudable calidad (Firefly, por ejemplo). Gutz, la última entrega de Special FX, sale con la misma ambición con que lo hicieron las primeras.

Ha sido descubierta una extraña emisión pulsatoria proveniente de los alrededores de Júpiter, y te han mandado a ti para que investigues la posible forma de vida. La misión es clara: establecer contacto. Una vez allí descubres que, efectivamente, hay vida inteligente, pero claro, ¿cómo puede uno establecer contacto con una criatura de 10 millones de toneladas, el tamaño de una pequeña luna y un apetito extremadamente voraz?

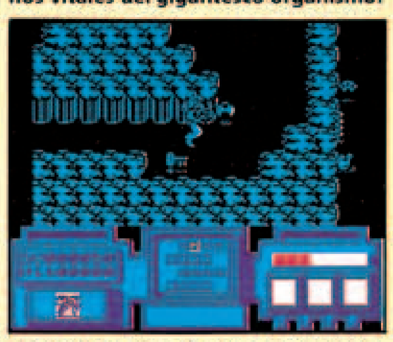
Total, que has sido comido vivo y ahora tu único objetivo es escapar del interior de ese macro-organismo, buscando y destruyendo sus órganos vitales. Deambulando por intestinos, arterias y otros conductos, encontrarás otros seres hambrientos que han corrido tu misma suerte y con los cuales deberás evitar cualquier roce. También encontrarás armamento con el cual defenderte.

Sin ser nada del otro mundo, Gutz resulta agradable y su interés crece a medida que avanza el juego. El único reproche es quizás que el laberinto intestinal por el cual nos movemos es demasiado intrincado, con lo cual al principio resulta un poco desalentador. Por lo demás nada que objetar.

Francisco Verdú



Debes buscar y destruir todos los órganos vitales del gigantesco organismo.



El laberinto algunas veces resulta demasiado intrincado.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	8
Gráficos:	
Originalidad:	

BOB MORANE (JUNGLA)

Aventura en la selva

Infogrames
Amstrad
Versión comentada: Amstrad

Tras el título original de «Lee Enfield en una aventura amazónica» se encuentra la tercera y última parte de la serie Bob Morane, creada por Infogrames. En esta ocasión Bob se encuentra en la selva brasileña al borde de la cordillera de los Andes con el doble objetivo de rescatar a su amigo Bill, prisionero de la Sombra Amarilla, y recuperar el fabuloso tesoro de los Chibchas antes que su mortal enemigo. Nuestro personaje cuenta con un detector



El rostro de Bob cambiará de expresión en función del nivel de daños.

térmico que informa sobre la presencia de enemigos en las cercanías y una serie de cartuchos de dinamita que le permitirán abrir pasadizos y eliminar enemigos cuando el cuchillo no sea lo suficientemente eficaz. Por desgracia el número de cartuchos es limitado y además el detector térmico funciona por energía solar y necesitará ser recargado cuando Bob se encuentre en pasajes cerrados como el templo. Las posibilidades de lucha de Bob son verdaderamente amplias pues combinando el botón de disparo con las teclas de dirección podrá disponer de siete tipos posibles de ataques, además de las opciones de saltar y ponerse en guardia. Muchas de las características de los otros programas de la serie siguen por desgracia presentes en esta última aventura. El sistema de orientación y movimiento es, si cabe, aún más confuso que en los otros dos juegos y la pantalla destinada a la acción sigue siendo demasiado pequeña. De nuevo los puntos que salvan algo al programa son el colorido de los gráficos y el excelente sonido de la jungla tropical.

Podemos resumir por tanto que la serie Bob Morane mantiene un nivel de calidad media-baja en sus tres productos, juegos que solamente usuarios con mucha paciencia y ganas de seguir adelante podrán aprovechar.

Pedro José Rodríguez

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	

ACCION EN PASADO Y PRESENTE

Scroll multidireccional con aceleración y deceleración de la nave.
Posibilidad de jugar dos jugadores, juntos o compitiendo uno contra otro.
Cuatro fases de sorprendentes gráficos.
Y una sensación de velocidad, hasta ahora nunca vista en un juego de estas características.



De lejos, procedente de las nubes, se dejaba entrever una especie de zumbido, cada vez más intenso, que poco a poco se tornaba ensordecedor. Y tras él una impresionante nave nodriza hacia una aparatosa aparición estelar. De ella salieron dos naves de combate surcando el cielo, planeando sobre las aguas, proyectándose como sombras silenciosas de un futuro incierto. Habia terminado la cuenta atrás y empezaba la aventura.



Era una noche aparentemente tranquila. Los piratas que vigilaban la cubierta de H.M.S. Victory iban de un lado para otro, siempre alertas, con la vista puesta en cada sombra y el oido presto a captar el mínimo ruido. Había algo en sus mentes que no dejaba de obsesionarles y que parecía acechar detrás de cada poste. Sabían que su deslealtad no podía quedar impune y que en cualquier momento la sombra justiciera del capitán Black Beard se proyectaría sobre la cubierta del barco, dispuesto a vengar la traición, de la que tiempo atrás había sido su tripulación.

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

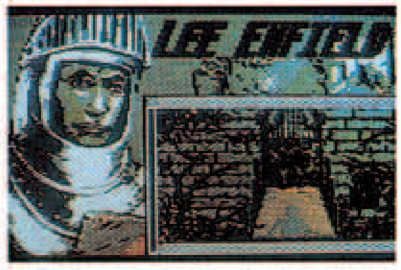
BOB MORANE (CABALLERÍA)

Acción en pequeñas dosis

Infogrames
Amstrad
Versión comentada: Amstrad

El lanzamiento de la serie Bob Morane es probablemente uno de los hechos más insólitos en la aún breve historia de los videojuegos. Por primera vez se han lanzado simultáneamente al mercado tres programas que, contando con el mismo protagonista, le sitúan en escenarios diferentes en el espacio y en el tiempo conformando tres aventuras de muy variadas características totalmente independientes entre sí aunque con notables similitudes a nivel de programación. Las tres giran en torno al personaje de Lee Enfield, un valeroso joven con la facultad de viajar por el tiempo para combatir en todas las épocas a su mortal enemigo, la Sombra Amarilla, si bien en las versiones españolas de estos juegos las carátulas e instrucciones han cambiado el nombre de Lee Enfield por el de Bob Morane.

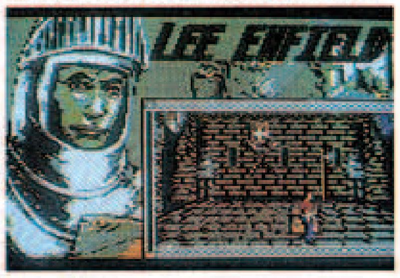
Bob Morane Caballería (su título original sería Lee Enfield en el torneo de la muerte), es la segunda aventura de la serie y traslada a nuestro personaje a la Inglaterra del siglo XIII en la que los soldados al servicio de la Sombra Amarilla han tomado por las armas el castillo del Conde de Savoy y se han apropiado del Velo Sagrado, una reliquia de incalculable valor religioso. El objetivo de Bob será por tanto recuperar la reliquia antes de que su mortal enemigo la destruya.



La acción se desarrolla en la Inglaterra del siglo XIII.



La parte de pantalla donde se desarrollan los acontecimientos es mínima.



Nuestro protagonista puede coger y dejar objetos.

Nuestro protagonista dispone de gran cantidad de opciones a la hora de, por ejemplo, coger o dejar objetos, entrar en pasadizos secretos o luchar con los soldados de la Sombra Amarilla. Pero a la hora de la verdad observamos varios aspectos verdaderamente decepcionantes. En primer lugar la parte de la pantalla donde se desarrolla la acción ocupa una muy pequeña zona de la misma, probablemente el espacio más reducido para la acción jamás visto en un juego de ordenador. Los gráficos no están mal, pero resultan claramente confusos dado el mínimo espacio que disponen para moverse, y las opciones de lucha resultan poco realistas, reduciéndose a un frenético agitar del joystick.

Resulta de lo más fácil perderse ante la similitud de decorados y el juego, aunque dotado de detalles interesantes, queda prácticamente desprovisto de incentivos que estimulen al jugador a seguir adelante. Una lástima, porque unos programas que venían en plan superproducción se han quedado casi únicamente en el intento.

Pedro José Rodríguez

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

THE VIKINGS

Demasiado fácil para ser perfecto



Los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperar.

Kele Line A/S
Amstrad
Versión comentada: Amstrad

Los vikingos fueron sin duda, uno de los pueblos más temidos en los primeros siglos de la Edad Media, época en la que sembraron el terror en las costas del norte de Europa e Inglaterra.

Este programa te sitúa en el papel de un grupo de valerosos guerreros vikingos que han decidido atacar dos islas inglesas con una serie de objetivos. En la primera de ellas, la isla Krag, debes recoger una serie de objetos imprescindibles para continuar tu tarea de destrucción: remo, lanza, palo y catapulta, así como una espada para defenderte de los nativos, un escudo para incrementar el nivel de energía cuando resulte dañado y una antorcha para incendiar las cabañas del pueblo pues la mayoría de los objetos importantes se encuentran dentro de dichas cabañas. La antorcha se encuentra en una torre a la cual sólo podrás llegar utilizando una escalera que se encuentra en el centro de un pequeño laberinto. Con todos estos objetos en tu poder no tienes más que subir a tu drakkar para navegar camino de la segunda de las islas, en la cual los objetivos a cumplir son saquear la fortaleza, localizar la salida del laberinto sagrado y penetrar en la plaza fuerte donde los ingleses mantienen cautiva a la reina de los guerreros.

A la vista del argumento estaréis de acuerdo conmigo en que el juego se presenta en principio interesante ante la variedad de las acciones y el interés que siempre tienen para el usuario los programas en los que masacrar enemigos ocupa un papel importante en el argumento.

Sin embargo, este programa resulta bastante defraudante en el aspecto gráfico pues las pantallas, construidas desde una perspectiva superior, están realizadas a base de diseños demasiado esquemáticos, a la vez que nuestro personaje y sus enemigos están representados por gráficos demasiado pequeños que a veces parecen puntitos corriendo como locos por unas pantallas generalmente demasiado vacías. Los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperarse y el scroll de pantalla deja bastante que desear. Sin embargo es justo reconocer que el juego es bastante entretenido en su desarrollo debido al escaso nivel de dificultad, por lo que las ganas de llegar al final suplen con creces las deficiencias a nivel gráfico.

Un sonido excelente acompaña a un programa que, sin duda, se ha quedado a mitad de camino y puede llegar a contentar al sector menos exigente de usuarios.

Pedro José Rodríguez

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6



XOR

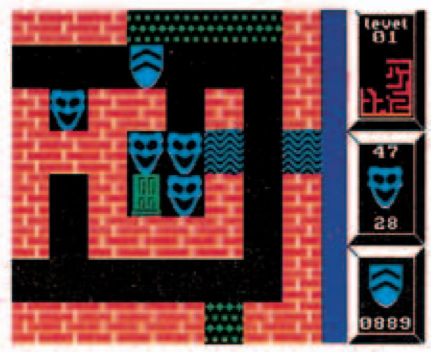
Más allá del arcade y la estrategia

Logotron
Spectrum, Amstrad, Commodore
Versión comentada: Spectrum

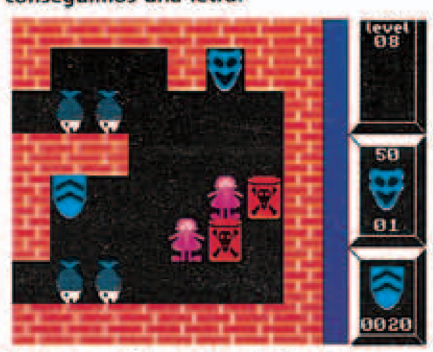
De vez en cuando, si bien no lo a menudo que algunos desearíamos, se lanzan al mercado del software, juegos que no son propiamente de arcade o de acción en tiempo real. Hablo de juegos de estrategia, simulaciones de juegos de mesa, aventuras conversacionales o juegos bastante más difíciles de situar, XOR, por ejemplo.

Algunos juegos de arcade o aventuras incluyen fases en las que hay que demostrar una habilidad especial, ingenio o una buena capacidad para planificar todos los movimientos si quieres llegar hasta el final. XOR es un juego de habilidad (planificación sería más acertado) al cien por cien. Está estructurado en 15 niveles y cada vez que se completa uno de ellos se obtiene una letra; al final las 15 letras, ordenadas adecuadamente en inglés, dan la clave de la verdadera naturaleza de XOR.

Nada te impide acceder primero a los niveles más altos y no existen vidas como tales: puedes entrar en un nivel tantas veces como quieras hasta que consigas completarlo; por supuesto, cada vez que entres comenzarás desde el principio. Ya dentro de



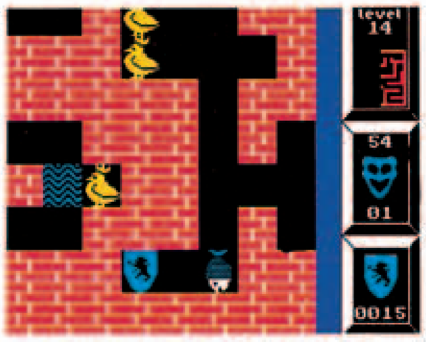
Cada vez que completamos un nivel conseguimos una letra.



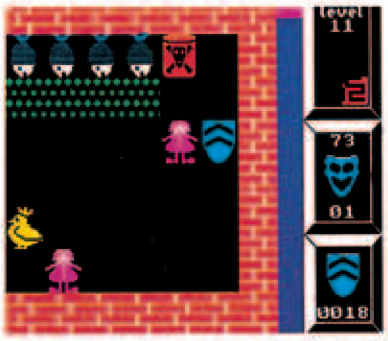
Intentar englobar a Xor dentro de una clasificación general es bastante difícil.



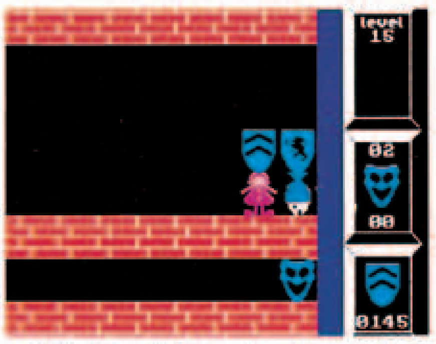
Debemos recoger todas las máscaras con ayuda de los objetos.



La estructura laberíntica del juego aumenta la dificultad.



En el juego se echa en falta un poco de animación en el movimiento.



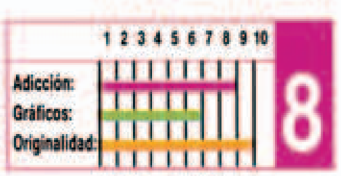
Nada te impide acceder primero a los niveles más altos.

cada nivel, encontrarás unas máscaras que deberás recoger con la ayuda de unos pocos objetos: mapas, peces, dos tipos de campos de fuerza, muñecas, BMUS, polluelos y dos clases diferentes de bombas.

Cada nivel es, en realidad, un laberinto por el que tendrás que ir abriéndote camino con sumo cuidado. En síntesis, el juego consiste en mover objetos de un lado a otro teniendo en cuenta las particulares características de cada uno de ellos. Un fallo suele suponer tener que volver a empezar.

Gráficamente es bastante simple y se echa en falta un poco de animación en el movimiento; pero pasado un tiempo te olvidas de ello y todo tu interés se centra en el juego en sí y en cómo solucionar todos los problemas que se van presentando. Además, el nivel de dificultad es lo suficientemente alto como para darte trabajo durante semanas o incluso meses.

José Juan García Quesada



KARNOV



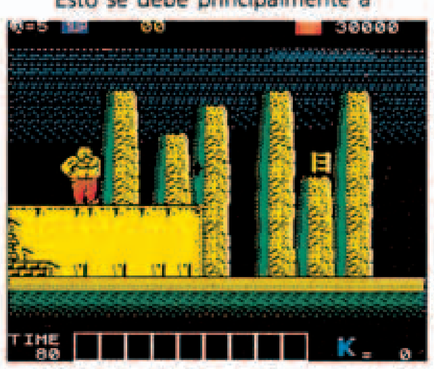
Entre rusos anda el juego

Electric Dreams
Spectrum, Amstrad, Commodore
Versión comentada: Spectrum

Cuando parece que todo está dicho dentro del mundo de la programación siempre acaba por aparecer un nuevo título en que sus programadores, rizando el rizo, consiguen sorprendernos y aportar algo nuevo dentro del campo de lo archiconocido.

Esto es precisamente lo que se puede decir de Karnov, un programa realizado por la compañía Data East para Electric Dreams. El juego a pesar de ser un arcade en toda regla no está dentro de esa línea de programación que parece estar extendiéndose últimamente y que hace que la mayoría de los títulos aparecidos guarden parecido con algún otro programa comercializado con anterioridad. Todo lo contrario, Karnov está diseñado con un estilo muy particular sólo semejante al de la máquina de videojuegos en que está basado.

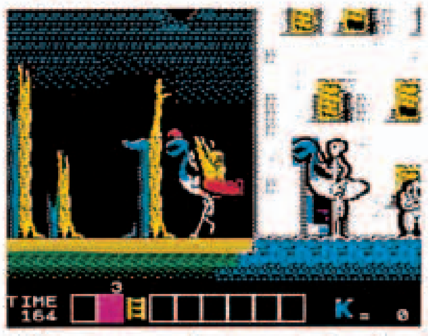
Esto se debe principalmente a



Karnov está diseñado con un estilo muy particular.



Las diferencias con la máquina de videojuegos son mínimas.



El juego consta de nueve niveles plagados de enemigos.

sus gráficos con un estilo muy barroco y colorista que le dan al juego una apariencia muy especial.

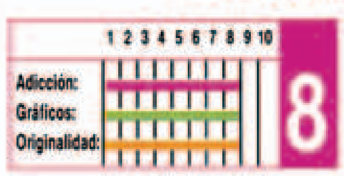
El programa nos permite encarnar el papel de Karnov, un herculeo ciudadano soviético tragafuegos de profesión, cosa que le va a resultar muy útil para desarrollar la peligrosa misión que le ha sido encomendada: vencer a Ryu, el dragón diabólico, y apoderarse así del tesoro de Babilonia.

La ruta hacia la guarida de Ryu no va a ser precisamente un camino de rosas, sino más bien toda una auténtica fortaleza compuesta por nueve niveles diferentes plagados de siervos del dragón, todos ellos tan estrambóticos (¿alguien ha visto alguna vez un esqueleto cabalgando a lomos de un avestruz?), como peligrosos.

El nivel de adicción del juego es muy elevado, puesto que además del alto nivel de dificultad, existen varios caminos para completar la misión lo que hace que el juego no resulte monótono ni repetitivo.

Tal vez el único punto flojo del programa sea el movimiento, algo más lento de lo que sería deseable en un juego de estas características. Por lo demás Karnov es un título altamente atractivo y recomendable, especialmente para todos los amantes de los arcades de calidad.

José Emilio Barbero



RECOMENDADOS

1. **INSIDE OUTING** — THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **TURBO GIRL** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **BLACK LAMP** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **BLACK BEARD** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **MAD MIX GAME** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **HUNDRA** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **ARKANOID II** — IMAGINE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **ROLLING THUNDER** — U. S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **IKARI WARRIORS** — ELITE *(Spectrum, Amstrad)*
10. **GARFIELD** — THE EDGE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **FLYING SHARK** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **LA PANTERA ROSA** — MAGIC BYTES *(Spectrum, Amstrad)*
13. **FIREFLY** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **TARGET RENEGADE** — IMAGINE *(Spectrum, Commodore)*
15. **LA GUERRA DE LAS VAJILLAS** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **AFTEROIDS** — MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
17. **VIXEN** — MARTECH *(Spectrum, Amstrad)*
18. **LA ABADÍA DEL CRIMEN** — OPERA SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
19. **RENAUD** — INFOGRAMES *(Spectrum, Amstrad)*
20. **PREDATOR** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva, de la revista.

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

La Batalla de Inglaterra

No dejes que los alemanes arrasen por dos veces el mismo aeropuerto en un solo día porque te quitarán el mando y el juego terminará. Cuando te destruyan una estación de radar en un ataque, coloca a un escuadrón volando en esa zona sin radar; detectarás a los alemanes mucho antes.

Cuando el indicador de



munición se ponga a cero tras un combate, este escuadrón ya no vale para nada aunque tenga combustible; hazlo aterrizar en un aeropuerto con la pista en buen estado y de vez en cuando mira si ya ha terminado de repostar para volverlo a utilizar.

Los alemanes casi nunca atacan el aeropuerto de arriba, envía tus escuadrones al sur cada vez que empieza un ataque.

Colocando un escuadrón encima de una estación de radar conseguirás que está no sea destruida.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Commando

Vidas y bombas infinitas:
POKE &5C33,&C3
POKE &5C34,0
POKE &5C35,&90

José María Sola (Barcelona)

Decathlon

Los grados: longitud: 41º-42º; peso: 45º-47º; altura: 40º; disco: 45º-47º; jabalina: 47º-48º. Si con precisión alcanzamos estos grados después de desarrollar la carrera a tope, el ser reyes del Decathlon informático será un nuevo laurel para nuestro palmarés.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Miami Vice

Inmune a todos:
POKE &6F0,0
POKE &6F1,0
POKE &6F2,0

Antonio López Moreno (Barcelona)

Sgrizam



Sólo tres enemigos en cada fase:
POKE &9990,0

Ángel Mario (Madrid)

Druid

Energía infinita:
POKE &4566,0

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)

Highway Encounter

No hay que mover todos los robots siempre, sino sólo el activado, dejando obstruido el camino de los demás; así hasta que consigamos limpiar 10 niveles de extraterrestres matándo a todos los vulnerables e inmovilizando con barriles a los invulnerables.

Entonces volvemos sobre nuestros pasos y traemos el resto de los robots hasta el último nivel liberado, donde con un barril les obstruiremos otra vez el paso; repetiremos el proceso dos veces teniendo en cuenta dos cosas: primera, en esta ocasión debemos ir rapidísimos y arriesgándonos mucho más porque el tiempo estará a punto de acabar; segunda, al llegar al nivel cero y colocar el lasertrón entre los dos fuegos, nuestro robot se destruirá; pero no pasa nada, habremos completado el juego y el lasertrón irá por sí sólo a destruir la nave desde la que los extraterrestres invadieron la autopista.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Harrier Attack

Fuego de noche:
POKE &8A0A,&FF

Ángel Mario (Madrid)

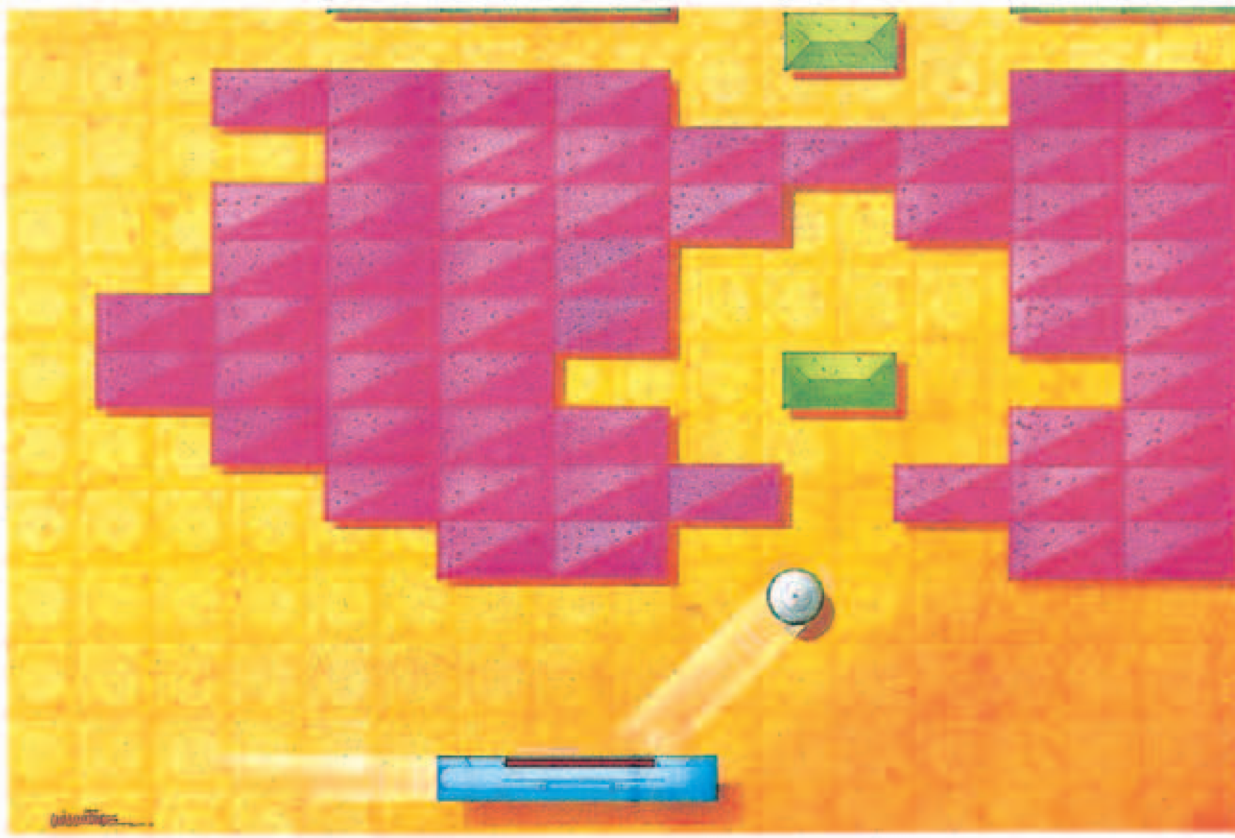
3D Grand Prix

Después de salir de la primera batalla, detenemos el juego con ESC, pulsamos la tecla Ctrl y manteniéndola pulsada, escribimos la palabra "Artwork". Seguidamente pasaremos a la siguiente pantalla. Esta operación la podremos repetir cuantas veces queramos.

José María Sola (Barcelona)

Informe

"MACHA la fiebre



Cuando hace ya unos cuantos años Taito comercializó una máquina llamada Arkanoid, probablemente, ni ellos mismos se imaginaban el fenómeno que estaban a punto de desencadenar. Lo cierto es que, estuviera o no previsto, la fiebre «Machacaladrillos» estalló y todavía no ha parado...

• Los programadores se han centrado en el cuidado de dos detalles fundamentales: la incorporación de un número cada vez mayor de pantallas y un nivel de dificultad aceptable

En realidad es difícil explicar el enorme éxito conseguido por esta máquina y por los sucesivos clones informáticos que han ido apareciendo en estos años.

Gráficamente ninguno ha conseguido un nivel ni tan siquiera relevante.

Si nos centramos en el análisis de sus argumentos tampoco encontraremos nada digno de mención, sólo argumentos concisos y escasamente interesantes e incluso total carencia de éste.

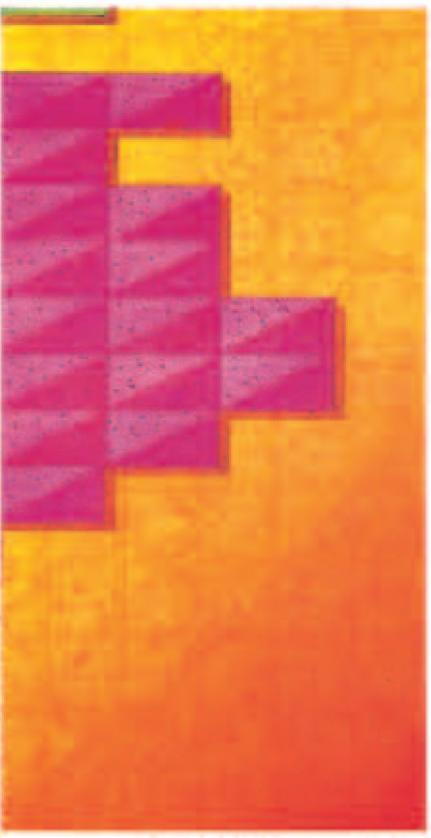
El movimiento ha estado correctamente realizado en prácticamente todos, pero si los comparamos, por ejemplo, con las complicadas secuencias de movimiento de un programa de lucha nos daremos cuenta que, aunque correcto, el movimiento no puede ser considerado como uno de los aspectos más destacables de este tipo de programas.

¿Cuál es entonces el secreto del éxito de la saga Arkanoid? En realidad cualquiera que se haya sentado a jugar tan siquiera una vez con uno de ellos podría responder a esta pregunta. ¿Cómo no va a resultar todo un éxito un programa, que desde la primera vez que lo juegas te deja pegado a la pantalla durante horas y horas?

Obviamente el resto de los de-

...CALADRILLOS"

...e que nos invade



talles (gráficos, argumento, sonidos...), ayudan a aumentar la calidad global del producto, pero sin duda el factor que impera a la hora de juzgar uno de estos títulos es el nivel de adicción conseguido.

Para ello los programadores se han centrado en el cuidado de dos detalles fundamentales: por una parte la incorporación de un número cada vez mayor de pantallas y por otra parte el mantenimiento de un nivel de dificultad aceptable, ni demasiado fácil ni demasiado difícil, que consiga aficionarnos pero no desesperarnos.

Con esto se puede explicar el éxito, pongamos por caso del primer programa aparecido, Arkanoid. Pero, ¿cómo explicar entonces el que, programa tras programa, todas sus secuelas hayan tenido un éxito similar o por lo menos comparable? La verdad es que aquí entramos prácticamente en el terreno de lo inexplicable, puesto que si exceptuamos el caso del «Gauntlet», la aparición de programas que copiaban descaradamente a otro anterior ha constituido un auténtico fracaso tanto de ventas como de crítica.

En cualquier caso, tenga o no explicación, lo cierto es que la lista de títulos de este estilo, que han desfilado por nuestras pantallas es casi innumerable y lejos de acabar continúa aumentando, ya que prácticamente cada mes aparece uno nuevo dispuesto a ampliarla. Vamos a hacer un repaso desde los clásicos a los más recientes.

Su majestad Arkanoid

Allá por el año 1986 Imagine conseguía los derechos para trasladar hasta nuestros ordenadores la versión de Arkanoid, la máquina de Taito. Así nació el programa que ahora todos conocemos y que debe ser considerado sin duda como punto de partida de todo el fenómeno después desencadenado.

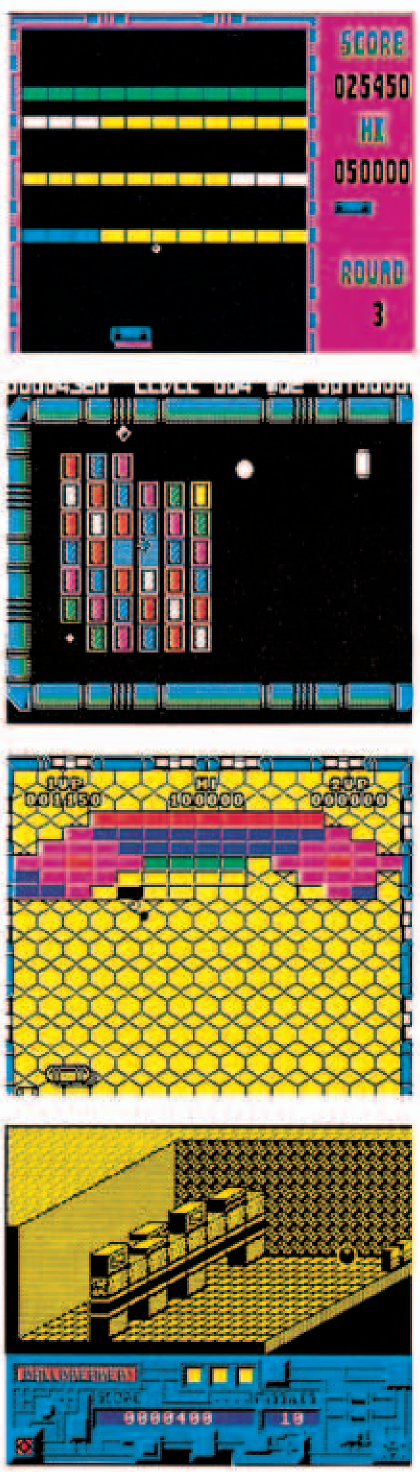
Quizá quepa citar como detalle curioso dentro del campo de los pioneros de los «machacaladrillos» a «The Wall», el sencillo pero divertido programa que incluía la cinta de demostración «Horizontes» que se nos suministraba al comprar nuestro Spectrum.

En cualquier caso independientemente de que Arkanoid fuera o no el primero, lo que es indiscutible es que, a pesar de los años transcurridos, ningún programa ha conseguido desbancarle de la posición que obtuvo por méritos propios: el número uno.

Su fama ha traspasado fronteras convirtiéndose, sin duda, en uno de los fenómenos más espectaculares del mundo de la programación y en uno de los juegos más versionados, —prácticamente no queda ninguna máquina para la que no haya sido editado—, de la historia del software.

Todavía es frecuente observar la convocatoria de concursos que giran en torno suyo demostrando que su estela está todavía lejos de extinguirse.

PANTALLAS PARA LA HISTORIA



De arriba abajo:
Arkanoid (Imagine)
Krakout (Gremlin)
Batty (Elite)
Ballbreaker (CRL)

Krakout, giro de 90°

Krakout, y en concreto su compañía creadora Gremlim Graphics, fueron los primeros en intuir el filón «Arkanoid» y tratar de aprovecharlo para su propio beneficio. El resultado fue un excelente programa con tres características especialmente llamativas: por una parte y sobre todo el cambio de perspectiva, si Arkanoid utilizaba el plano vertical, Krakout hacía lo propio con el horizontal, dando un giro de 90° al sistema de juego; por otra parte gráficamente había sido más cuidado y se había aumentado considerablemente el número de pantallas.

El juego consiguió un buen nivel de ventas pero, pese a todo, se quedó a años luz del «boom» causado por Arkanoid.

Batty, el tercero en discordia

La fiebre había estallado y de pronto todas y cada una de las más prestigiosas compañías incluyeron en sus proyectos la realización de un «machacaladrillos».

La primera en llevarse el gato al agua fue Elite, con la publicación de Batty. El juego, que volvía de nuevo al más puro estilo Arkanoid, presentaba como únicas características destacables la inclusión de elementos novedosos como imanes o la sustitución de las clásicas píldoras por iconos, la elevación del nivel gráfico y sin duda la opción más sorprendente: la posibilidad de competir dos jugadores simultáneamente.

Ballbreaker, una nueva dimensión

Después de la publicación de Batty parecía que todo, o casi todo, estaba dicho dentro del mundo de los «machacaladrillos». Nada más lejos de la realidad. Y fueron los señores de CRL los encargados de demostrárnoslo con la publicación de Ballbreaker, todo un machacaladrillos ¡en tres dimensiones! ▶

● ¿Cómo no va a resultar un éxito, un programa que desde la primera vez que juegas, te deja pegado a la pantalla durante horas?

● Estos son los culpables:
Arkanoid
Krakout
Batty
Ballbreaker
Addictaball
Arkanoid II
Ballbreaker II
Impact
Traz
Brick Breaker

AMSTRAD

Ratas del desierto

Si se juega con los alemanes no hay que perder tiempo atacando Tobruk; fortificad unas cuantas unidades italianas (sin entrar en contacto con las de Tobruk) y seguir avanzando hacia Alejandría.



En la operación de Gazala, los alemanes deben atacar sin descanso por el sur hasta el lado derecho de Tobruk en la costa; tienen supervivencia suficiente para vencer a casi todas las unidades inglesas que no sean las de Tobruk y alrededores.

Lo ideal para vencer con cualquier bando es atacar hasta que la supervivencia casi desaparezca, entonces fortificarse y esperad que aumente hasta casi el máximo para atacar.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Bomb Jack

Vidas infinitas:
POKE &19FD,0

José María Sola (Barcelona)

Thing Bounces Back

Energía infinita:
POKE &91C2,201
Enemigos inmóviles:
POKE &A5D9,201

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)

Cauldron II

Vidas infinitas:
POKE &C1F2,&B7
Magia infinita:
POKE &D4C5,8B7

Antonio López Moreno (Barcelona)

Killer Gorilla

Vidas infinitas:
POKE &5116,0

Ángel Mario (Madrid)

Slap Fight

Vidas infinitas:
POKE &13AE,0

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)

Batman

Vidas infinitas:
POKE &1CED,0
POKE &1CEE,0
POKE &1CEF,0

Antonio López Moreno (Barcelona)

Informe

"MACHACALADRILLOS"

La estrategia era evidente: reunir en un solo programa las dos técnicas de programación más exitosas del momento, el Filmation y los «machacaladrillos». El éxito parecía cantado.

Pese a ello el resultado no fue todo lo óptimo que cabía esperar, cosa que sin duda tiene explicación en la dificultad que entrañaba acostumbrarse a la nueva perspectiva de juego, con lo que el programa ganó en dificultad y perdió en adicción, algo que se notó en la cifra total de ventas.

Addictaball, un paso más

Alligata no quiso ser menos y se dispuso a darle un aire nuevo a la saga para lo cual añadió lo único que les faltaba a los «machacaladrillos»: ¡el scroll!

Addictaball, el resultado de su esfuerzo, podría definirse como una inteligente mezcla entre el scroll del más clásico de los «matamarcianos» y un «machacaladrillos», por decirlo de alguna forma un cruce entre Arkanoid y Slap Fight.

A diferencia del caso anterior la renovación había merecido la pena: la dificultad había aumentado ligeramente, pero lo importante era que el grado de adicción ¡se había multiplicado por dos!

Sin embargo, Addictaball contó con un importante inconveniente para escalar a los primeros puestos de las listas de popularidad: sólo se comercializaron las versiones de Commodore y Atari, dejando a un lado los ordenadores con mayor cifra de ventas en nuestro país como son Spectrum y Amstrad.

Pese a todo quizá Addictaball sea el programa que más se ha acercado al espíritu de Arkanoid a pesar de haber pasado prácticamente desapercibido.

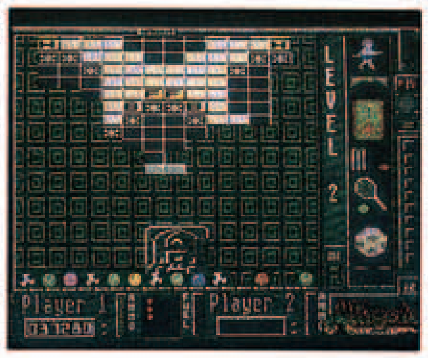
Revenge of doh, la vuelta del mito

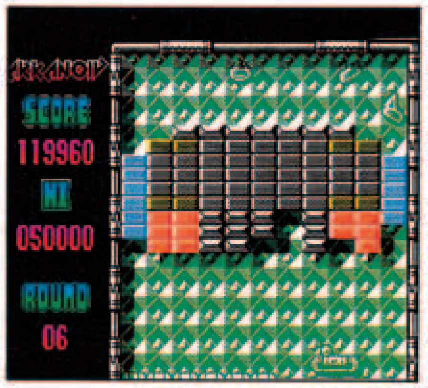
Habían transcurrido los años y nada ni nadie había conseguido arrebatar a Arkanoid su cetro, que parecía ya pertenecerle definitivamente. Sin embargo, el mismo nos iba a demostrar que estábamos equivocados superándose a sí mismo. Arkanoid II, The revenge of Doh, no era sólo la segunda parte de Arkanoid, era su consagración definitiva.

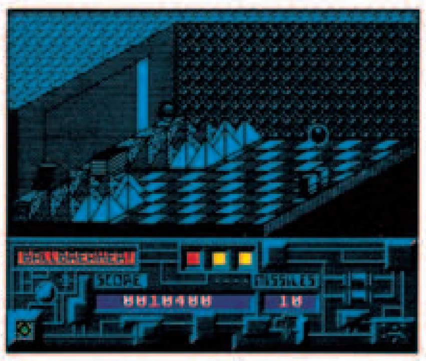
Básicamente, el programa consistía en una versión de la primera parte con la mayoría de sus defectos corregidos: mejor nivel gráfico, aumento del número de pantallas, inclusión de un decorado de fondo de pantalla, nuevas píldoras para recoger, ligera disminución de la dificultad... No se podía pedir más, Revenge of Doh era sin duda el «machacaladrillos» más completo y perfecto aparecido en el mercado.

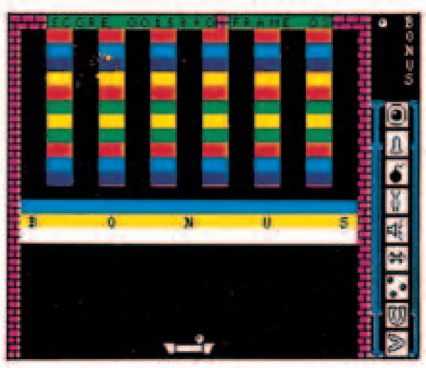
De nuevo las cifras de ventas se dispararon y saltó directamente a los primeros puestos de las listas de éxitos. Imagine había dado en el clavo.

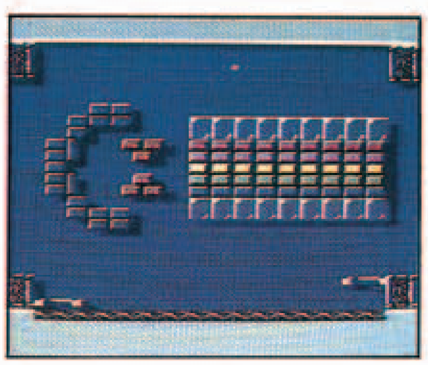
PROGRAMAS SIN FRONTERAS













De arriba abajo:
Addictaball (Alligata)
Arkanoid II (Imagine)
Ballbreaker II (CRL)
Impact (ASL)
Traz (Cascade Games)
Brick Breaker (Dro Soft)

● Mucho nos tememos que la fiebre Arkanoid, lejos de extinguirse, acaba de resurgir con más fuerza que nunca

Ballbreaker II, El regreso a los orígenes

De nuevo Arkanoid sentaba escuela. Al igual que su primera parte indujo a la publicación de una interminable lista de secuelas, ahora su segunda parte provocaba la publicación de segundas partes de aquellas secuelas. La primera: Ballbreaker II.

Lamentablemente el resultado no fue de nuevo todo lo bueno que hubiera sido deseable, en realidad Ballbreaker II era exactamente el mismo programa con diferentes pantallas.

El resultado como es lógico, un auténtico fracaso y nada nuevo que aportar a la saga Arkanoid.

Impact, todo sigue igual

De la mano de la prácticamente desconocida compañía ASL llega hasta nuestras pantallas una de las más recientes entregas de la saga, Impact, y la verdad es que bastan apenas unos minutos de juego para llegar a la conclusión que encabeza su comentario: todo sigue igual.

Impact no es sino una versión remozada del más puro estilo Arkanoid, ni mejor ni peor que la mayoría de las que han aparecido, pero con casi nada nuevo que aportar. En resumen, divertirá a los fanáticos de los «machacaladrillos», pero desde luego a nadie sorprenderá ninguna de sus características.

Traz, jugar y construir

Traz es el último «machacaladrillos» publicado, y también sin duda uno de los mejores.

Como características más revolucionarias presenta la inclusión de hasta cuatro raquetas que manejar en la misma pantalla, la inclusión de ladrillos tanto verticales como horizontales y la distribución de sus 64 pantallas dentro de un mapeado al que podemos tener acceso y por el que debemos movernos. Con estos elementos prácticamente cada pantalla se convierte en un juego diferente, revolucionando así el concepto clásico de este tipo de programas.

Por si fuera poco dentro del propio programa disponemos de una opción para configurar a nuestro gusto tanto el mapeado del juego como cada una de sus 64 pantallas con lo que podremos pasar a ser en lugar de meros jugadores, auténticos creadores de «machacaladrillos». Toda una maravilla creada por Cascade Games.

Brick Breaker, ladrillos españoles

Ha tardado lo suyo pero por fin en nuestro país ha visto la luz nuestro primer machacaladrillos aparecido de la mano de Dro Soft. Dice el refrán que nunca es tarde si la dicha es buena... Bien, lo malo es que esta vez además de tarde la dicha no es buena, ya que Brick Breaker está a años luz de la calidad de cualquiera de los programas hasta ahora citados, por lo que desde luego no va a pasar a la historia.

Como veis la oferta es amplia y variada y también seguramente inconclusa pues mucho nos tememos que la fiebre Arkanoid está lejos de extinguirse.

Por nuestra parte, estamos dispuestos a seguir dejándonos invadir por todo un ejército de ladrillos incontrolados, pero que menos que pedir que los próximos hagan gala de las virtudes que deben caracterizar a todo buen «machacaladrillos»: adicción y detalles de originalidad.

Que ustedes lo machaquen bien... ■

José Emilio Barbero

CONSIGUE ESTOS 6 JUEGOS CON UN SOLO DISPARO DE



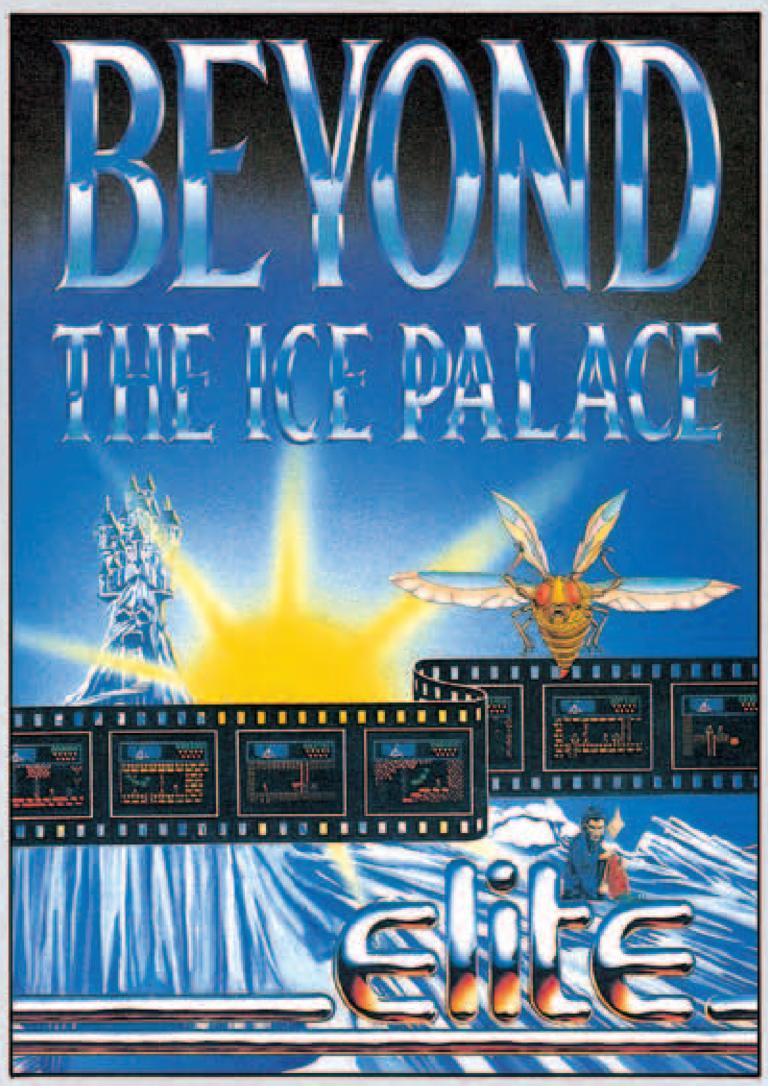
1.200
PESETAS I.V.A. incluido

elite

AMSTRAD DISCO 2.950 pts. I.V.A. incluido

MCM SOFTWARE

EL JUEGO QUE SURGIO DEL FRIO



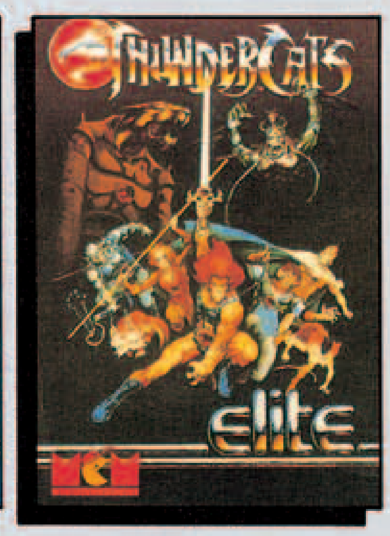
Más allá del Palacio de Hielo, hacia el norte, la leyenda habla de una tierra mística donde moran extrañas criaturas. Se trata de una tierra de fantasía y magia, de duendes y fantasmas, de bien y de mal.

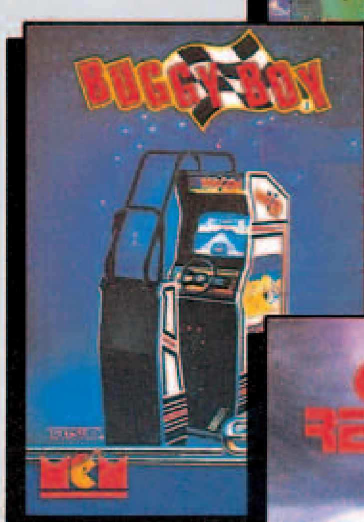
Recientemente, se han producido en esas tierras graves trastornos entre el bien y el mal. Las fuerzas del mal han incendiado los bosques y destruido los hogares y las vidas de los sencillos leñadores.

Una noche se celebró una reunión entre los viejos y sabios espiritus de los bosques. Se adoptó la decisión de nombrar a una persona que fuera responsable de restablecer de nuevo el equilibrio de las tierras rechazando al mal al lugar desde el que había venido. Bendijeron una flecha sagrada con los poderes de los bosques, capaces de convocar a un espiritu en casos de necesidad, y la lanzaron al aire; quien encontrara la flecha se encontraría en una aventura fantástica...

¿HAS CONECTADO YA CON ESTAS AVENTURAS?











MCM	DELEGACION CATALUÑA	DISTRIBUIDOR EN BALEARES	DISTRIBUIDOR EN CANARIAS	DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
	SOFTWARE CENTER	EXCLUSIVAS FILMS BALEARES	KONIG RECORDS	MUSICAL NORTE
C/. Serrano, 240 28016 MADRID	C/. Tamarit, 115. 08015 BARCELONA	C/. La Rambla, 3. 07003 PALMA DE MALLORCA	Avda. Mesa y López, 17 - 1.° A. 35007 LAS PALMAS	C/. Saavedra, 22 - bajo. 32208 GIJON
Teléf. (91) 314 18 04	Teléf. (93) 424 35 05	Teléf. (971) 71 69 00	Teléf. (928) 23 26 22	Teléf. (985) 15 13 13

PR MERA LINEA

CARGADOR UNIVERSAL
de Código Máquina SPECTRUM

Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde de con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores publicados para Spectrum constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:
1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.
2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.
5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.
9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.
10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________________
   5 CLEAR 65518: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "              DATOS    ": LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"LINEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; OVER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO FUENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO OBJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio: ";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

POKES

Cómo utizarlos

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge "" del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE "" del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos lòs pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE"" (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD "CAS:" o CLOAD"CAS:" sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD"CAS:",R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD"CAS:" y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:

X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704):
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

CÓDIGO SECRETO

MSX

Penguin Adventure

Con estos datos podréis saber dónde están las cavernas secretas de este juego.

Nivel	Dist. aprox.	¿Zona barata?
1	483(IZDA)	SI
	328(DCHA)	NO
	183(DCHA)	NO
2	381(IZDA)	NO
	183(IZDA)	NO
	75(DCHA)	SI
3	683(DCHA)	NO
	665(DCHA)	NO
	401(DCHA)	SI
	83(IZDA)	NO
4		
5		
6	335(IZDA)	NO
	298(IZDA)	PAPA NOEL
7	563(IZDA)	NO
8		
9	403(DCHA)	SI
	181(IZDA)	NO
10		
11		
12	780(DCHA)	NO
	480(IZDA)	NO
	435(DCHA)	NO
	183(IZDA)	NO
13	360(IZDA)	NO
	190(DCHA)	SI
	185(IZDA)	NO
14	180(IZDA)	SI
	90(DCHA)	NO
15	482(DCHA)	SI
	434(IZDA)	SI
16	250(IZDA)	NO
17		
18	825(IZDA)	SI
	450(IZDA)	NO
	446(DCHA)	SI
19		
20		
21	990(IZDA)	PAPA NOEL
	870(IZDA)	NO
	387(IZDA)	NO
	185(DCHA)	SI
22	940(DCHA)	NO
	870(DCHA)	SI
	840(IZDA)	SI

Manuel Pérez (Valencia)

The Last Mission

En todos los niveles, encontramos unas paredes que pueden ser sólo destruidas por uno de sus lados, cuando lleguemos a una de esas pantallas.



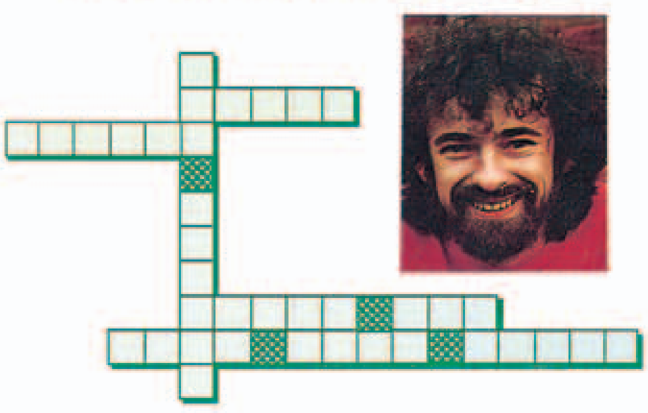
Despegamos la oruga de la cabeza y ponemos la oruga en el centro de la pantalla. Nos vamos con el láser todo a la izquierda que podamos, sin salirnos de la pantalla. Entonces, movemos a la izquierda y luego a la derecha el joystick rápidamente, y aparecemos una pantalla a la derecha de la pared. A partir de ahí es fácil destruirla.

Para aumentar nuestra puntuación. En las pantallas en las que nos lanzan unas bolas por un tubo, después de eliminar a todos los enemigos nos sitúamos cerca del tubo, y desde allí destruimos las bolillas a placer, recibiendo más de 1.000 puntos por cada una (esto nos facilita la cosa, de cara a la vida de los 100.000 puntos.

Miguel Martínez (Valencia)

NOTA: Código Secreto es una sección íntegramente vuestra, nosotros simplemente nos limitamos a seleccionar de entre todas las cartas recibidas aquéllas que consideramos más interesantes. Vuestros trucos y pokes también pueden ser publicados. Para participar no tenéis más que enviárnoslo a:
MICROMANÍA. Ctra. de Irún, km 12,400. 28049 Madrid
Por favor no olvidéis indicar en el sobre referencia CÓDIGO SECRETO

PASATIEMPOS



FORMA DE RESOLVERLO: Sitúa en las casillas verticales el nombre de este famoso programador y en las horizontales la compañía para la que trabaja y los nombres de sus tres juegos más famosos. Como pista podemos deciros que el juego que le lanzó a la fama tenía como protagonista a un popular personaje de comic.

La GUERRA

«Que la fuerza de Johnson te acompañe»

Soy un Skywalker intrépido, temerario, en algunos momentos orgulloso, pero siempre fiel a la venerada líder: Paca Holgazana. De origen principesco, ella guía mis pasos y los de un grupo de proscritos, conocidos como los Rebeldes sin Causa. Mi nombre es Martín Luke y ésta es mi aventura...



Tú asumes el papel de Luke Skywalker.



La aventura comienza en el planeta Tutuflex.

Habéis de saber que mi galaxia está regida por el dictador Karapalo, a cuyos ojos nuestro grupo resulta fuera de la ley. Su mano derecha es el cruel Darth Water, caballero renegado de la orden de mi padre. Esta orden era llamada de la Fuerza de Johnson, y tenía como único y loable fin la limpieza de la galaxia.

Pero un día, ciertos caballeros fueron sobornados por el perverso Karapalo para sus maléficos fines, con lo que apareció la vertiente sucia de la hasta ahora impoluta organización. Todos los caballeros limpios fueron limpiados por los sucios, menos uno: Obi Juan Quenove, que se mantuvo en su pulcritud.

Yo soy el heredero del fenomenal limpiador (esto es, la Fuerza de Johnson) y como tal tendré que hacer frente a la nueva emergencia que ha aparecido en nuestro grupo: el rescate de la princesa Paca Holgazana, confinada en la maloliente Estrella Pringosa y la destrucción de esta increíble nave.

El juego

En él, el jugador asume el papel de Luke Skywalker y, así, debe cumplir las misiones citadas más arriba. Para conseguirlo, lo primero que ha de hacer es encontrar a los robots C-2P2 y R-3D2. Éstos se encuentran en el planeta de Tutuflex y poseen los planos de la Estrella Pringosa. Durante la misión encontrarás objetos y personajes que deberás emplear para tus fines. Todos suelen tener algo que hacer.

Los más peligrosos son los soldados del imperio que, según te vean, no se sabe por qué oscuras razones, comenzarán a dispararte hasta acabar con tu vida, eso sí, tras decirte previamente que estás rodeado.

Acabados estos preámbulos, vayamos ya con la solución del juego.

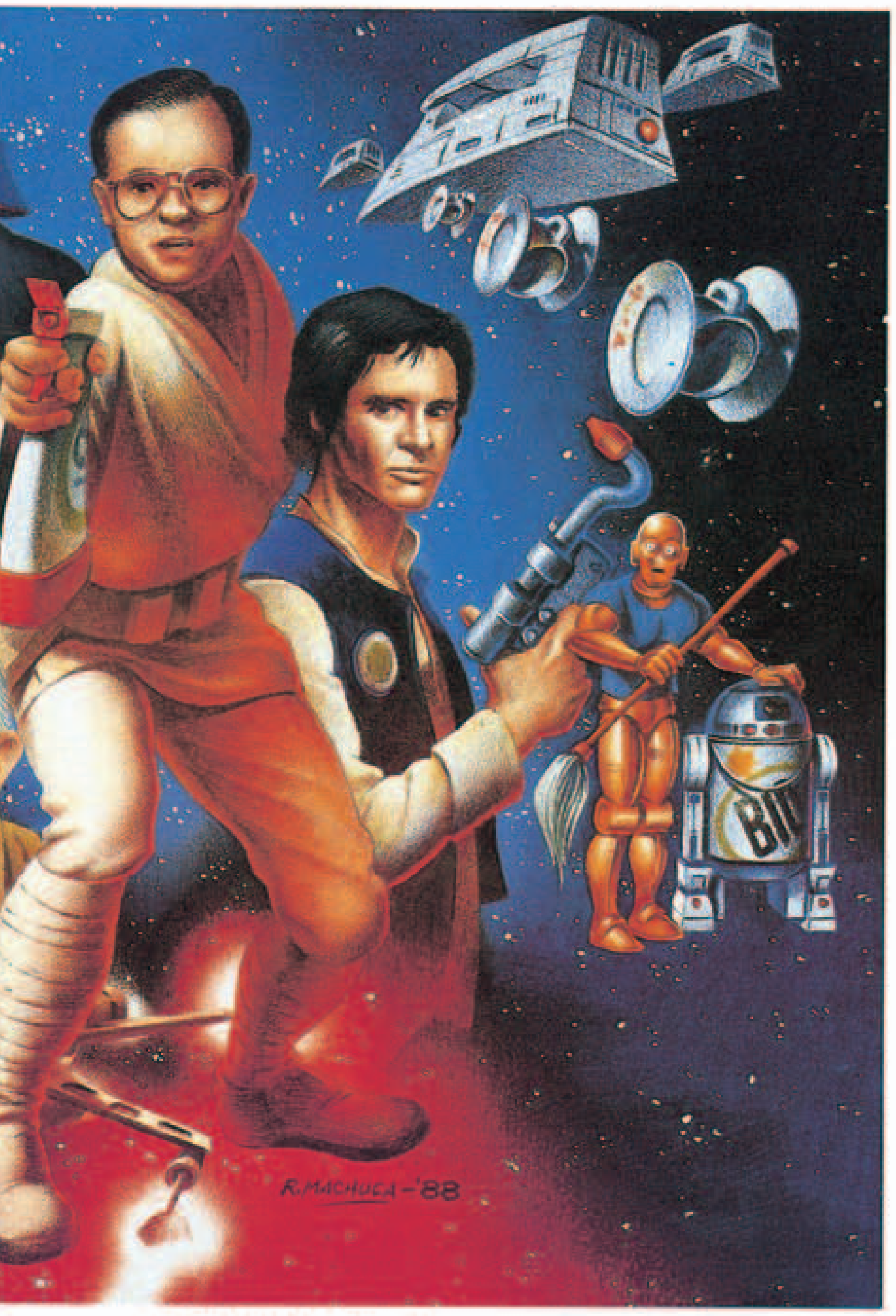
Tutuflex

En este desértico planeta dan comienzo tus aventuras. Te encuentras frente a la casa del Caballero Obi Juan Quenove. Entras en ella (Norte) y allí encontrarás el autopelador y una lata de aceite. COGE AUTOPELADOR, COGE LATA y vete al ESTE. Ahora estás en el cultivo de nabos gigantes de Obi. Otra vez al ESTE y encontrarás a los robots. DA LATA A R-3D2 y conseguirás que te sigan, además de un mensaje holográfico de tu líder. Sal de aquí deprisa, pues corres peligro de ser atrapado por los merodeadores, que por allí vagan en sus horrendas cabalgaduras.



Dos veces hacia el OESTE y otras tantas al SUR y encontramos al tío Obi. Por cierto, su casa pasará en pocos turnos a ser pasto de las llamas. Obi nos hará una pregunta a la que responderemos DI GEORGE y así nos legará una sofisticada y maravillosa cachiporraluz. COGE CACHIPORRA y vete al OESTE, donde encontrarás algo útil:

A de las VAJILLAS



COGE MUNICIONES. Ahora vamos tres veces al ESTE y, allí, COGE PISTOLA y además, CARGA PISTOLA. Nos desplazamos con cuidado al OESTE y vigilamos no pincharnos con los originales cactus.

USA AUTOPELADOR Y COGE PÚA, y hemos conseguido algo valioso. Hacia el OESTE y luego al SUR. Aquí hay una cabina, que, de ser usada, nos conducirá a las alturas... Otra vez al SUR y estamos en el puerto de Moscasalien, donde recibiremos una ayuda de nuestro tío, que empieza a revelarse un tanto distinto a lo que indica su apellido. Nuevamente al SUR y estamos en mitad de una populosa calle.

Hacia el ESTE hay una calle cerrada y en ella un mendigo en forma galáctica. DA AUTOPELADOR A BICHO y nos dejará un cubo negro. COGE CUBO. Hacia el NORTE y estaremos en una lóbrega tienda, cuyo dueño se dedica a la compra de titanio. VENDE PÚA Y COGE CRÉDITOS. AL SUR y dos veces al OESTE y entraremos en la tasca Delasquina.

Aquí están Chequevaca y Juan Solo que nos ayudarán en nuestro empeño de sacar a los robots del planeta. Pero hay que contratarlos, y a esto se opone de manera firme un viscoso personaje. USA CACHIPORRA y el sapito pasará a mejor vida, PAGA A JUAN y éste aceptará el trato, uniéndose a la comitiva.

Dos veces al ESTE y otra al SUR. Estamos en un burdel, pero hay que resistirse a las tentaciones de la carne: tenemos una misión que llevar a cabo. Esto no impide que le demos un regalito a la amiguita: DA CUBO A CHRIS. Hacia el ESTE nos encontraremos otro par de monadas, pero no debemos dejarnos atraer por sus encantos... MIRA el otro lado y verás el majestuoso Halcón Millonario.

El Halcón Millonario

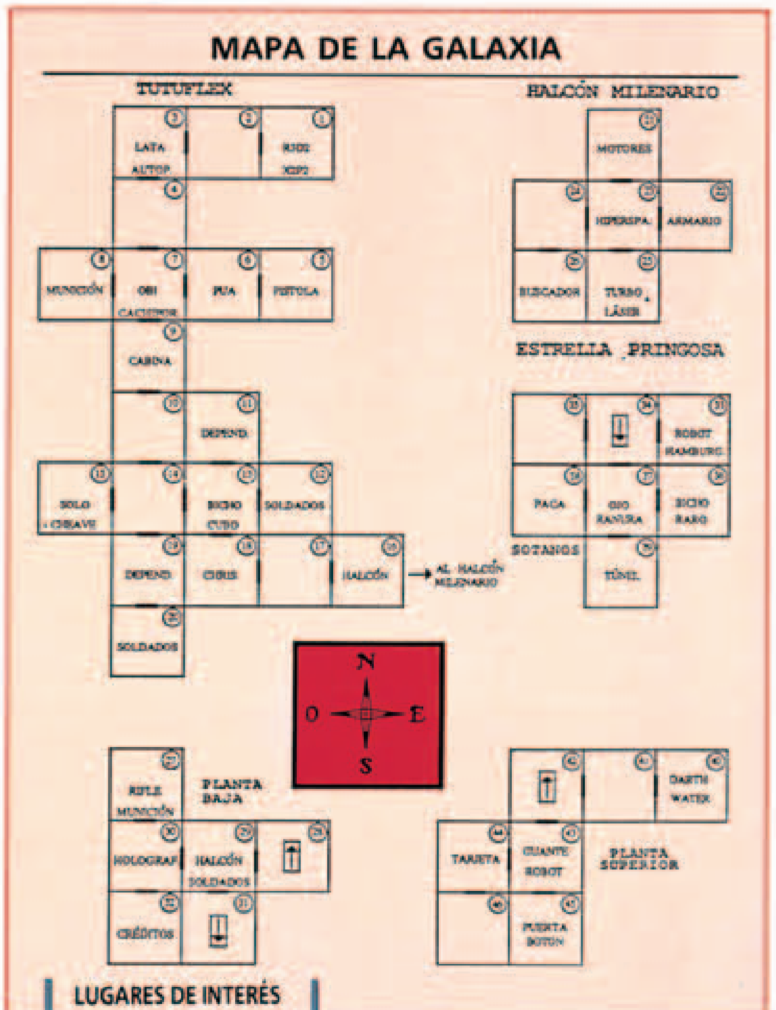
Se trata de una destartalada nave rodeada por soldados, por lo que rápidamente entramos en ella, moviéndonos al ESTE.

Una vez dentro, Solo nos informará de la imposibilidad de abandonar ahora la nave. Hacia el SUR y estaremos en el puente de mando. DESPEGA y, como es lógico, el motor está estropeado. NORTE, ESTE y otra vez NORTE nos conducirá a la sala de motores. Como buen mecánico que eres, sabes que, para arreglar algo no hay nada como un buen golpe. Así, GOLPEA MOTOR resolverá tus problemas. Vuelve a la sala de mandos y DESPEGA.

Siguiendo los consejos de Obi, ahora hay que pasar al hiperespacio pero, como ya te imaginas, no funciona. NORTE y ESTE para llegar a la sala correspondiente, donde tras ordenar HIPERESPACIO R-3D2 arreglará el instrumento acompañado por unos murmullos.

A todo esto, habrán aparecido por ahí un par de naves enemigas dedicadas a «atizarte» con su láser (debido, con toda seguridad, a la cantidad de polvo acumulado por la decrépita nave). Por tanto, has de darte prisa. Vuelve a la sala de mandos y ordena el consabido HIPERESPACIO. A continuación, tu piloto te preguntará el lugar de destino, a lo que responderás: DI BARUMBADUDUMBA (discreto nombre... ¿cómo se llamarán sus habitantes?).

Con esto termina la primera parte de tus aventuras y se te revela la clave para acceder a la segunda fase, que tendrá lugar íntegramente en la ESTRELLA PRINGOSA. La clave es SPIELBERG.

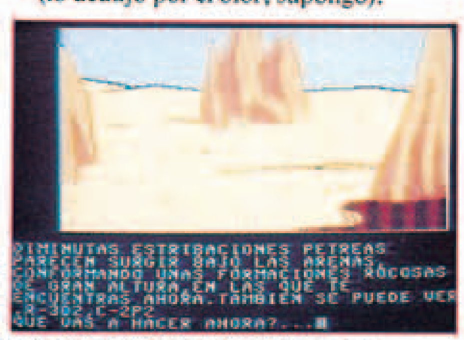


LUGARES DE INTERÉS

1 RISCOS
2 CULTIVO DE NABOS
3 CASA DE OBI
4, 7, 8, 9 DESIERTO
5 MONTAÑAS
6 CACTUS
10 PUERTO DE MOSCASALIEN
11 TIENDA DE COMPRAS
12 BAR
13 CALLE CERCADA
14 CALLE PRINCIPAL
15 TASCA DELASQUINA
16 HANGAR
17, 18 BURDEL
19, 20 TIENDA SOSPECHOSA (NO ENTRAR)
21 SALA DE MOTORES
22 SALA DE CARGA
23 SALA DE HIPERESPACIO
24 PASILLO
25 SALA DE TURBO LASERS
26 SALA DE MANDO
* INDICA QUE APARECE EN LA 2 PARTE
27 ARSENAL
30 PASILLO
28, 31, 34, 42 TRANSPORTADORES VERTICALES
29 HANGAR
32 SALÓN DE JUEGOS (NO JUGAR)
33 MAS DONAL
35 PUNTO
36, 38 CELDAS
37 CENTRO DE CONTROLS (CUIDADO SOLDADOS)
39 PASILLO (NO ENTRAL TUNEL)
40, 41 PASILLO CON LUZ AZUL
43 CUADRILÁTERO (SALIR DEPRISA)
44 LETRINAS
45 DESCOMPRENSIÓN (NO PULSAR BOTÓN)
46 SALA DE CONTROL (CUIDADO SOLDADOS)

En la Estrella Pringosa

Tras introducir el código, Solo nos informará de que estamos siendo absorbidos por... un donut. Haciendo honor a su apellido, Obi nos informará de que se trata de la Estrella Pringosa (lo dedujo por el olor, supongo).



El Halcón Milenario es una destartalada nave rodeada de soldados.

Ya en el vientre del apestoso ente, pero dentro del Halcón, nos movemos hacia el NORTE. Una vez aquí, iremos al NORTE, lo que nos conducirá ante una escuadra de soldados. Nuevamente, Obi nos obsequia con uno de sus consejos. ESTE, COGE CA- ►

Paca Holgazana fue confinada en la Estrella Pringosa

La pérdida de Obi había sido un duro golpe

CHIPORRA, ESTE Y ENTRA ARMARIO nos pondrán a salvo de los pérfidos (y fétidos) enemigos.

Más tranquilamente, hacia el OESTE dos veces y luego SAL. Estamos en un hangar y vamos al OESTE, donde veremos holografías del insigne Karapalo, que despiertan en Luke los más bajos instintos: USA CACHIPORRA y haremos un buen destrozo. Hacia el NORTE llegamos al arsenal, en donde nos pertrecharemos: COGE RIFLE, COGE MUNICIÓN, CARGA RIFLE. Ya armados, vamos dos veces al SUR y aquí cogemos los créditos (COGE CRÉDITOS). Jugar a cualquiera de los entretenimientos aquí presentes supone la activación de una alarma, que daría al traste con nuestros planes. NORTE y dos veces ESTE nos lleva al lado de un transportador.

SUBE TRANSPORTADOR y dos veces ESTE, y encontraremos al maloliente caballero Darth Water. Entablamos combate con él: USA CACHIPORRA repetidas veces, hasta que, cuando estamos al filo de la derrota, Obi se sacrificará por nosotros, matándose al tiempo que acaba con el «pútrido» caballero. Dos veces hacia el OESTE, una al SUR y otra al OESTE nos dejan en las letrinas. Aquí debes realizar cualquiera de tus necesidades: MEA, CAGA u ORINA (muy original e ingenioso esto) y aparecerá una mano cubierta de porquería, supongo, portando una tarjeta para televídeo. Haciendo un gran esfuerzo, COGE TARJETA. Ahora vas al OESTE y al NORTE, donde BAJA TRANSPORTADOR. Vas al ESTE y aquí encontrarás el inevitable MasDonal. DA CRÉDITOS A ROBOT y éste te preguntará si quieres o no mostaza con la hamburguesa. DI SÍ y COGE HAMBURGUESA.

Ve al OESTE y luego al SUR. Aquí DISPARA OJO e INTRODUCE TARJETA. No te muevas con el mensaje del monitor, pues primero se equivoca. Ve en la otra dirección y encontrarás a la princesa Paca...

La solución

En realidad, sufrido aventurero, todo lo anterior no sirve para finalizar esta segunda parte, sólo para hacer puntos. La realidad es que para terminar tu misión no hace falta ni salir del Halcón Millonario.

Desde la sala de mandos, vete al NORTE, luego al ESTE y finalmente al SUR. Estás en la sala de turbo-láser. Aquí, ACTIVA TURBO-LÁSER y DISPARA SOLDADO. La primera vez, por los nervios, fallarás, pero, si insistes, DISPARA SOLDADO, destruirás la Estrella Pringosa y, no se sabe por qué arcanos procedimientos, salvarás a la princesa, dando fin con éxito al juego. De todos modos si perteneces a la especie de los jugadores puedes seguir paso a paso nuestras indicaciones.

Epílogo

Por esta vez, los Rebeldes sin Causa habían detenido al poderoso Karapalo, pero... ¿por cuánto tiempo? La pérdida de Obi había sido un duro golpe, pero había que sobreponerse. Nuevas amenazas esperan a nuestro intrépido y pulcro grupo pero ellos saben que su labor depende de la paz de la galaxia; y un héroe jamás puede negarse a cumplir una misión.

Que la fuerza te acompañe... (la de Johnson, claro). ■

Fernando Herrera González



Tu destino era Barumbadudumba.



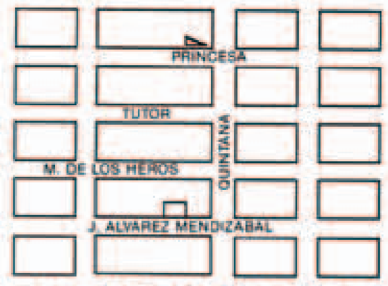
Sólo nos informará que estamos siendo absorbidos por... un donut.



¿Nos impedirá Karapalo rescatar a la princesa?



COCO NUT



¡NUEVA TIENDA!

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000D
ADVANCED ART STUDIO	8.400D
ART STUDIO	5.500D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250D
ANGEL DE CRISTAL	2.750D
ARKANOID 2	875
BOB MORANE	875
BOB MORANE	1.950D
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BOB WINNER	2.500D
BATTLE SHIPS	875
BEDLAM	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BUBBLE BOBBLE	2.500D
CAJA DEL SOL CON GAFAS	2.250
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2.200D
CALIFORNIA GAMES	875
CHAIN REACTION	875
CAD 3D	2.300
CAD 3D	5.500D
CORRECAMINOS/SOLOMONS KEY	2.250D
CYRUS II CHESS	2.800D
CYRUS II CHESS	1.900
COLOSSUS CHESS 4	2.800D
COLOSSUS CHESS 4	1.400
DINAMIC DISC PAK	2.750D
DESPERADO/SURVIVOR	2.750
DESPERADO	875
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.400
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	3.200D
EYE	1.500
EYE	2.750D
ENDURO RACER	2.200D
EXOLON/ZYNAPS	2.250D
EPYX ON AMSTRAD	3.750D
FLYING SHARK	1.500
FLYING SHARK	2.500D
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	1.750D
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750D
GRYZOR	875
GOODY/LAST MISSION	2.250D
GOODY	875
GUADALCANAL	2.200D
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II/720	2.250D
GAUNTLET II	875
HMS COBRA (WAR GAME)	3.500D
HUNDRA	875
HUNDRA	1.750D
INDIANA JONES/RYGAR	2.250D
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JACKAL	2.200D
MORTADELO Y FILEMON	875
MASTER DEL U./DEFLEKTOR	2.250D
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2.250D
MATCH DAY 2	875
NORTH STAR	875
NEMESIS/JAIL BREACK	2.200D
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250D
PHANTIS	875
PLATOON	875
PLATOON/ARKANOID II	2.250D
PREDATOR	880
PREDATOR	2.200D
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750D
PACK MONSTRUO	1.200
PACK MONSTRUO	2.250D
PINK PANTHER	875
RENEGADE 2	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250D
ROLLING THUNDER	875
RENAUD	2.750D
RAMPAGE	880
RAMPAGE	2.200D
RAMPARTS	875
SUPER HANG ON	880
SUPER HANG ON	2.200D
SIDE ARMS	875
STIFFIP/BARBARIAN	2.250D
TURBO GIRL	875
TURBO GIRL	1.750D
TOUR DE FORCE	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300D
TRAPDOOR 2	875
TRAPDOOR 2	1.950D
VENOM (MASK 3)	875
YOGI BEAR	875
YOGI BEAR	1.950D
3D GRAND PRIX	1.800

AMSTRAD

BRUNO BOXING	3.900
BATMAN	3.000
CLOCK CHESS 88	3.800
CYRUS II CHESS	4.200
COLOSSUS CHESS 4	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 2	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 1	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT 2	3.500
HEAD OVER HELLS	3.200
JAMES BOND 007	3.500
LOTOHOBBY	3.000
MATCH DAY 2	3.500
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
SABOTEUR 2	3.500
SNOOKER BILLAR	4.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
TAU CETI	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMSTON	18.500

PC1512 Y COMPATIBLES

ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ARKANOID 2	3.900
AJEDREZ	3.900
CHESSMASTER	4.700
CHUK YEAGER SIMULATION	4.700
CALIFORNIA GAMES	3.900
EYE	3.900
EPYX ON PC (3 JUEGOS)	3.900
F 15 STRIKE EAGLE	4.500
GUNSHIP	7.400
GOODY	3.900
GRYZOR	3.900
IKARI WARRIORS	3.900
METROPOLIS	4.700
MACADAM BUMPER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
PROWLER	2.300
PROHIBITION	3.900
STORM	2.300
SABOTEUR II	3.900
STAR GLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
TEST DRIVE	4.700
TAI PAN	3.900
WORLD TOUR GOLF	4.700
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
5 A SIDE (FUTBOL)	2.300

NINTENDO

CONSOLA NINITENDO: + 2 JOYSTICK + SUPER MARIO BROS	25.000
PISTOLA + JUEGO	11.000
JUEGOS:	
EXCITEBIKE	4.200
GOLF	4.200
ICE CLIMBER	4.200
KUNG-FU	4.200
PINBALL	4.200
PRO WRESTLING	5.750
PUNCH OUT (BOXEO)	6.500
SOCCER	4.200
TENIS	4.200
WRECKING CREW	4.200

MATERIAL OFERTAS

DISCOS 3'' MAXELL 10 U	4.200
DISCOS 3'' AMSOFT 10 U	4.500
DISCOS 3.5'' SC 10 U	2.400
DISCOS 5.25 DC/DD 10 U	800
CONECTOR 2 JOYSTICK CPC	1.500
JOYSTICK+TARJETA PC 1512	9.800
ALMOHADILLA RATON	1.800
CABLE CASSETTE 6128	1.200
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500
TAPA TECLADO PC 1512	3.000
ARCHIVADOR 3'' Y 3.5'' 50 U	3.400
ARCHIVADOR 5'' 1/4 50 U	3.800
ARCHIVADOR «SPACE» 3.5''	3.900
ARCHIVADOR «SPACE» 5'' 1/4	4.200
CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT)	21.900

JOYSTICK'S

CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX	2.800
KONIX AUTO FIRE	3.400
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II TURBO	2.800
MAGNUM	3.200
PHASOR ONE	3.200
PRO 9000	3.400
SWITCH JOY	3.200

SPECTRUM

3D GAME MAKER	1.500
AFTEROIDS	875
ANNALS OF ROME	2.400
ACE 2	875
ABADIA DEL CRIMEN (128)	875
ARKANOID 2	875
ARTIST II	3.000
ART STUDIO	3.000
BEDLAM (128)	875
BUGGY BOY	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BASIL EL RATON	875
CAJA DEL SOL (CON GAFAS)	2.250
CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES)	2.200
CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES)	1.800
COMBAT SCHOOL	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAIN REACTION	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CAPITAN AMERICA	875
DESPERADO	875
DEFLEKTOR	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
EYE	1.500
EL CID	875
ERIK PHANTOM OF OPERA	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FRIGHTMARE	1.200
FLYING SHARK	1.500
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GRYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GALLIPOLI (WAR GAME)	2.200
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.200
HUNDRA	875
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	880
INDIANA JONES	875
JACK THE NIPPER II	875
JACKAL	875
KNIGHTMARE	880
LIVE AMMO (5 JUEGOS)	2.400
LOTOHOBBY	990
MASK	875
MASK 2	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MASTER DEL UNIVERSO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MARBLE MADNESS (CONTRUCTION)	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200

SPECTRUM

PREDATOR	880
PHANTOM CLUB	875
PAK MONSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
PHM PEGASUS	875
RASTAN	875
RAMPAGE	875
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RENEGADE 2 (TARGET)	875
RYGAR	875
ROLLING THUNDER	875
STAR GLIDER	3.000
SUPER HANG ON	880
SENTINEL	875
STIFFLIP I CO	1.200
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
STAR DUST	875
SILENT SERVICE	1.200
SIDE ARMS	875
TANK	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
THUNDER CATS	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TWO ON TWO	880
TURBO GIRL	875
TOUR DE FORCE	875
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
XECUTOR	875
YOGI BEAR	875
7 MAGNIFICOS	2.600
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720	875

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEMPSTON (KDANNER)	1.800
INTERFACE JOYSTICK +3	1.800
PHOENIX III-E	6.500
CABLE CASSETTE+3	1.200

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
DINAMIC DISC PAK	2.500
F. MARTIN BASKET	1.750
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
GUNSHIP	3.200
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA	1.750
PLATOON/ARKANOID 2	2.500
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
PROHIBITION	2.750
SOLID GOLD (5 JUEGOS)	3.200
SIDE ARMS/BEDLAM	2.500
TRANSFER + 3	2.500
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TOMAHAWK	2.600
TURBO GIRL	1.750
VENOM (MASK 3) (NORTH STAR)	2.500
•3D GAME MAKER	2.250
JOYSTICK KONIX +2, +3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800

SPECTRUM + 3

AFTEROIDS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ARKANOID	800
ALTA TENSION 007	875
AARKOS	875
ALPINE SKY	875
BEACH HEAD	875
BATTLE CHOPPER	875
CALIFORNIA GAMES	875
DON QUIJOTE	875
DESPERADO	875
EYE	1.500
EL CID	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FREDDY HARDEST	875
GAME OVER	875
GOODY	875
HUNDRA	875
HARD BOULED	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MATCH DAY 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
POLICE ACADEMY 2	875
PHANTIS	875
ROCKY	875
STAR DUST	875
TURBO GIRL	875
T T RACER	875
TEMTATIONS	875
TAI PAN	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER GAMES	750
WORLD GAMES	875
747 FLIGHT SIMULATOR	875
TRITORN	5.200K
SUPER TRITORN	5.200K
SALAMANDER	5.200K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200K
USAS (MSX 2)	5.200K
NEMESIS 2	5.200K
F-1 SPIRIT	5.200K
GARYVO KING	5.200K
MAZE OF GALIOUS	5.200K
PENGUIN ADVENTURE	5.200K
GUARDICS	5.200K
MIRAI	5.200K

COMMODORE 64-128

ACE 2	875
ART STUDIO	5.500D
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BEDLAM	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
CAPITAN AMERICA	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COMBAT SCHOOL	875
CHAIN REACTION	875
CALIFORNIA GAMES	875
DEFLEKTOR	875
DRUID 2	875
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.450
ENDURO RACER	880
EYE	1.500
FRIGNTMARE	1.200
FALKLANDS 82	1.200
FLYING SHARK	1.500
GAME OVER	875
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II	875
I K +	880
IKARI WARRIORS	875
INDIANA JONES	875
KNIGHTMARE	880
MATCH DAY 2	875

COMMODORE 64-128

MARBLE MADNESS (CONSTRUCTION)	875
NORTH STAR	875
NEBULUS	875
OUT RUN	1.200
OKINAWA	2.000D
OKINAWA	1.200
PHM PEGASUS	875
POWER STRUGGLE	1.200
PEGASUS BRIDGE	2.600
PSYCHO SOLDIER	875
PROHIBITION	1.200
PREDATOR	880
PLATOON	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
RENEGADE	875
RAMPAGE	880
RAMPARTS	875
STREET BASKETBALL	875
SUPER SPRINT	880
STAR WARS	1.200
TRAZ	1.200
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE EUROPE	1.200
THEATRE EUROPE	2.000D
TOBRUK	2.200
VENOM (MASK 3)	875
WORLD GAMES	875
X-15	875
720	875

AMIGA

ARENA	5.500
AMIGA KARATE	4.400
BARBARIAN	5.500
BRATACASS	5.500
BATTLE SHIPS	3.900
CHESSMASTER	4.700
DEEP SPACE	5.500
DEMOLITION	2.300
EYE	3.900
FEUD	2.300
FINAL TRIP	2.300
GRID START	2.300
KIKSTAR	2.300
NINJA MISSION	2.300
OBLITERATOR	5.500
PHALANX	2.300
STRIP POKER 2	3.200
SILENT SERVICE	5.400
SPACE RANGE	2.300
STAR GLIDERE	4.700
SKY FOX	4.700
TEST DRIVE	4.700
WINTER OLYMPIAD	4.400
XENON	4.700
XR-35	2.300

ATARI ST MATERIAL

520 STFM	67.000
1040 STFM	116.000
MON. FOSFORO BLANCO	29.000
MON. COLOR SC 1224	58.000
520 ST+MON. F.B.	94.000
520 ST+MON. COLOR	120.000
1040 ST+MON. F.B.	140.000
1040 ST+MON. COLOR	168.000
IMPRESORA SMM 804	36.000
IMPRESORA LASER SLM 804	250.000
DISCO DURO 20 MB	98.000
520 STFM +MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	120.000
520 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	152.000

ATARI - ST MATERIAL

1040 STFM + MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	170.000
1040 STFM + MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	197.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5'' SC/DD	2.400
10 DISCOS 3.5'' DD/DD	3.600

SOFTWARE ATARI ST

SUPERBASE PERSONAL	25.000
MICROSOFT WRITE	15.000
PROCESADOR GRAFICO NEOCHROME	11.500
PECAN UCSD PASCAL PLUS	25.000
PROCESADOR DE TEXTOS	7.500
BASE DE DATOS	11.500
LOGITIX	22.300
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2.0 (1040)	9.400
DEGAS	5.000
PLUSPAINT ST	8.300
ADVANCED ART STUDIO	5.500
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.000

JUEGOS ATARI ST

ARENA	5.500
BARBARIAN (PALACE)	3.900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BATACCAS	5.500
BUBBLE BOBBLE	4.700
CHECKAMATE	3.600
CORRECAMINOS	3.900
CHESSMASTER	4.700
CHOPPER X	2.300
DEEP SPACE	5.500
ENDURO RACER	4.500
FREE CLIMBING	4.000
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
HMS COBRA (WAR GAME)	4.000
INDIANA JONES	3.900
KARTING G. PRIX	2.300
KARATE MASTER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
OBLITERATOR	5.500
PHANTASIE II	8.200
RENAUD	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400
SENTINEL	4.700
STARGLIDER	4.700
TEST DRIVE	4.700
TERRORPODS	5.500
TAI PAN	3.900
WINTER OLYMPIAD 88	4.400

ATARI 800 XL/XE

BMX SIMULATOR	550
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
DIZZY DICE	550
FRENESIS	550
FOOTBALL MANAGER	750
FEUD	550
GRIDRUNNER	550
HENRY'S HOUSE	550
MICRO RHUTHM	550
MASTERCHESS	550
MONKY MAGIC	550
NINJA	550
PANTHER	550
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
TALLADEGA	550
WINTER WALLY	550

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA EXCEPTO EL MATERIAL DE ATARI. TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO. (91) 248 54 81.

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

ATARI DA MUCHO JUEGO


BARBARIAN (PYRAMIDE)





XENON (DRO SOFT)

ATARI 520 ST^FM
69.900 PTAS.+ IVA



CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)



TERRORPODS (PYRAMIDE)

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^FM, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.



ST KARATE (PYRAMIDE)


TEST DRIVE (DRO SOFT)

DRO SOFT

ATARI
Jugamos en serio

PYRAMIDE

DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 · 28028 Madrid

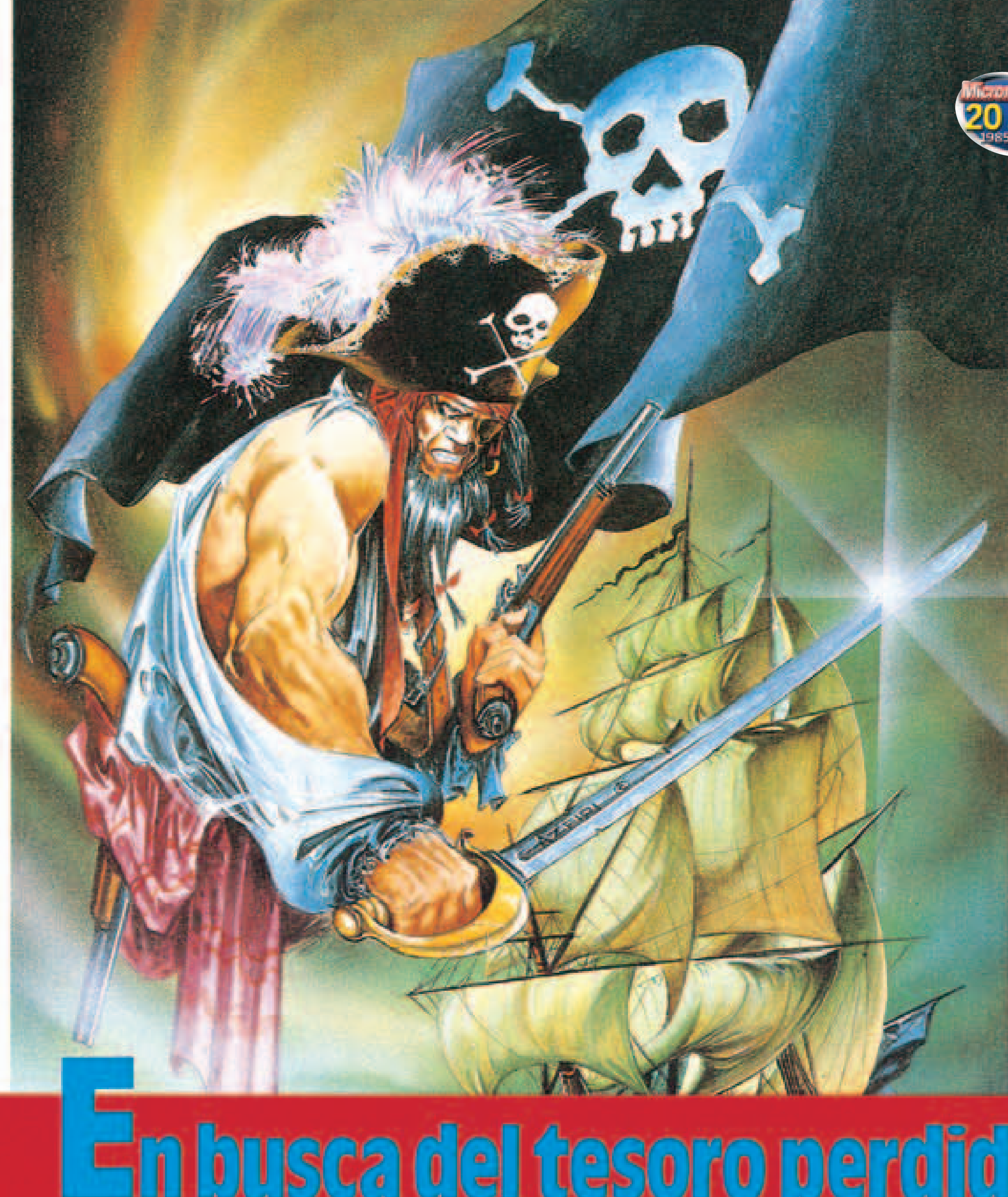
ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 · Alcobendas, 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.º 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C · 28028 Madrid

NUMERO UNO COMUNICACION

BLACK BEARD

No podía ser cierto aquello que veían sus ojos. A él, el temido rey de los mares del sur, el más fiero de los piratas del Caribe, cuyo nombre hacía temblar al más valiente de los mortales, le habían robado el plano del tesoro más codiciado al este de Barlovento.



En busca del tesoro perdido

Maldito Horuc, me las «pagarás», rugió de forma estremecedora, poniendo los pelos de punta a los que en ese momento se encontraban a su lado.

Según parece el fiero capitán Barbanegra, había estado toda la noche bebiendo sin parar en compañía de su huésped, otro fiero pirata del norte de Africa, el capitán Barbarroja, que había venido desde su tierra en visita de cortesía para negociar cierto asunto turbio con su colega caribeño.

Sin embargo, lejos de llegar a un acuerdo, Horuc —que así se llamaba el capitán Barbarroja— optó por el camino más fácil y aprovechando el estado de somnolencia de su anfitrión se apoderó del mapa que tan celosamente guardaba y del que no había parado de hablarle en toda la noche.

En éste se hallaba la localización exacta de un fabuloso tesoro, perdido desde hacía algunos años en un navío inglés, que regresaba a su patria con un importante botín de guerra.

Y para colmo de males, el mencionado navío de guerra, el H. M. S. Victory, hasta ahora en poder del capitán Barbanegra, también le había sido arrebatado, con toda su tripulación, la cual se había prestado muy alegremente a seguir al capitán Barbarroja en busca del codiciado botín.

Una doble traición que un hombre de la fama del capitán Barbanegra no podía dejar impune. Por eso juró que se vengaría del huésped traidor y de su desconsiderada tripulación que le había dejado abandonado por un despreciable tesoro, al cual por supuesto él tampoco estaba dispuesto a renunciar.

La misión

Como es lógico, nuestra misión, no es otra que la de conducir al capitán Barbanegra hasta la culminación de su venganza.

Para ello deberemos infiltrarnos en el navío H. M. S. Victory que se encuentra en poder del capitán Barbarroja y arrebatarle el plano del tesoro que se halla oculto en uno de los cofres repartidos por el barco. Algo que sólo lograremos si somos capaces de encontrarlo antes de que acaben con nosotros.

El juego comienza en la cubierta superior que está plagada de enemigos. Hay que tener mucho cuidado a la hora de elegir la dirección que vamos a tomar, ya que hay ciertas zonas a las que es muy fácil acceder, pero de las cuales resulta muy complicado salir. Lo más sensato sería que antes de comenzar el juego echáramos un vistazo al plano con el fin de aclarar un poco nuestras ideas.

• El capitán Barbanegra juró que se vengaría de su huésped y de su desconsiderada tripulación

La antorcha

Nuestro primer objetivo debe de ser encontrar la antorcha, que se halla oculta en uno de los diez cofres repartidos por el barco. Es muy importante que la encontremos lo antes posible, ya que sólo con ella podremos disparar el cañón situado frente a la pasarela, en la parte superior derecha de la cubierta y que es el lugar por el que acceden los piratas enemigos al barco. Estos estarán continuamente saliendo hasta que consigamos romperla.

La antorcha aparece de forma aleatoria en cada partida y puede estar repartida en cualquiera de los nueve cofres (el décimo es el que contiene el mapa del tesoro).

Disposición de los cofres

Sólo se encuentran en las zonas interiores del barco, por tanto no debemos perder el tiempo intentando encontrar ninguno en la zona de la cubierta.

En la parte derecha de ésta, está la zona de camarotes, formada por cinco habitaciones y un pasillo en el que hallaremos el timón del barco. En total hay cinco cofres.



MAPA

La parte inferior de la cubierta está formada por una enorme bodega, con dos habitaciones en el lado derecho. En una de éstas encontraremos un cofre, otro en la bodega y un tercero en una pequeña habitación situada en la parte inferior derecha.

El nivel inferior es otra bodega un poco más pequeña con dos habitaciones, en una se encuentran los cañones de repuesto del barco y la otra es un almacén de botellas de ron... En esta zona hay dos cofres y uno de ellos es el que contiene el plano del tesoro. En cualquiera de estos cofres, exceptuando el del plano, puede hallarse la antorcha.

Las armas

Aparte del citado cañón disponemos de otros dos tipos de armas, bastante menos pesadas que son las que vamos a tener que utilizar a lo largo del juego para defendernos del ataque de nuestros despiadados perseguidores.

Pistolas: empezamos con ella y sirve, además de para acabar con nuestros enemigos, para hacer saltar los cierres de los cofres y abrirlos. Hay en la parte derecha de la pantalla del juego un marcador que nos indica el número de balas del que disponemos. Como éste es limitado, deberemos de usar las pistolas con cierta precaución. Hay que tener en cuenta que si llegáramos a agotar éstas no podríamos completar el juego.

Cuchillos: nos sirven para acabar con nuestros enemigos, podemos lanzarlos desde cualquier dirección y su uso, además de indiscriminado, es también ilimitado.

La energía

Además de las armas existen repartidos a lo largo del barco otra serie de objetos que tienen también mucha importancia. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a las botellas de *ron* que son las responsables de hacer que aumente el nivel de energía de nuestro personaje. ¡Pero cuidado! el capitán Barbarroja se ha encargado de buscarse la forma de complicarnos la vida y para ello ha mezclado botellas que nos proporcionan energía con otras que nos hacen agarrar una monumental borrachera, que además tienen el doble efecto de conseguir que perdamos el control de nuestro personaje durante algunos segundos.

Hay otras botellas, sin embargo, que nos servirán para hacer que rellenemos el marcador de energía. La disposición de unas y otras es completamente aleatoria, por eso es muy importante que extrememos al máximo las precauciones procurando siempre utilizar las botellas sólo cuando sea estrictamente necesario.

El cofre del plano

El cofre del plano se diferencia de los demás en que tiene un color distinto y porque es el único que no se puede abrir hasta que hayamos abierto el resto. Pero esto tampoco es suficiente porque además, para conseguirlo, será requisito imprescindible que hayamos acabado previamente con todos los piratas del barco.

La tarea no es fácil y el riesgo es considerable, por eso es muy probable que necesites una serie de ayudas para completar con éxito una misión tan arriesgada como ésta.

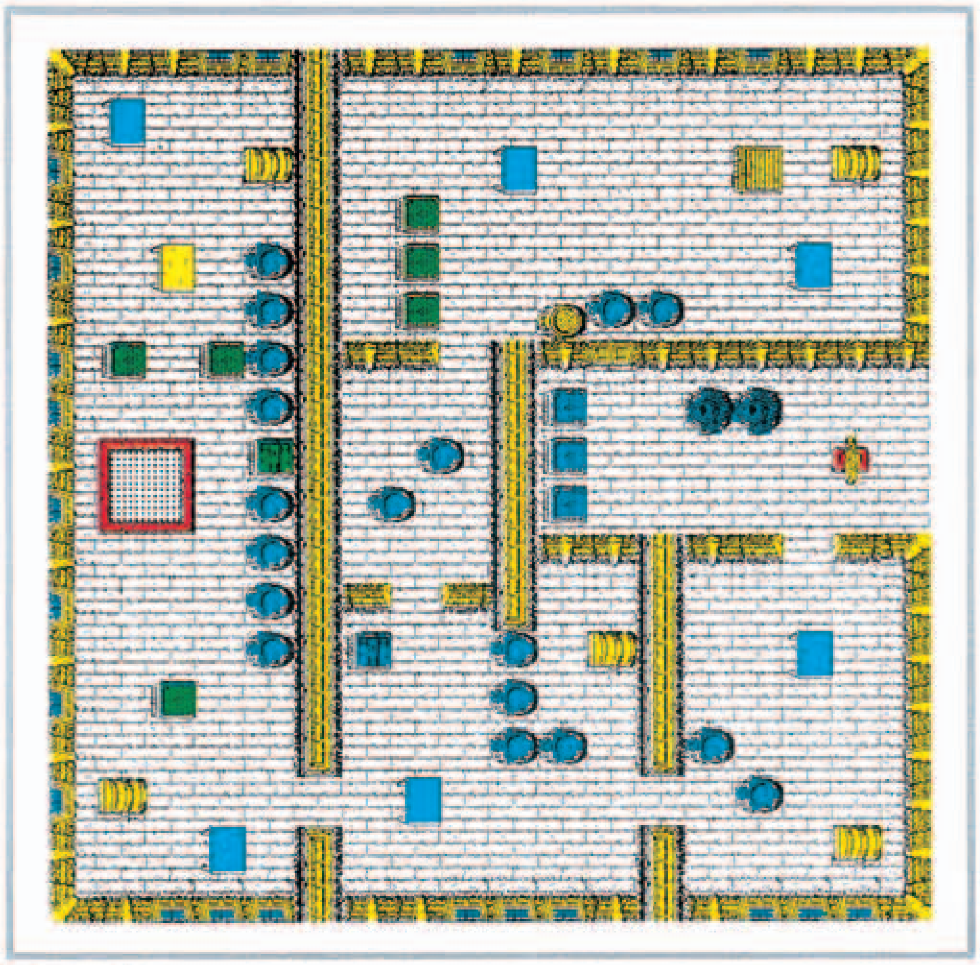
Algunos consejos interesantes

- **Lo primero que hay que hacer una vez comenzada la partida es buscar la antorcha.**
- **Utiliza las cajas, barriles y demás objetos con el fin de resguardarte del ataque de tus enemigos. Ten en cuenta que ellos te lanzan cuchillos desde una determinada distancia, y que si no estás atento pueden pillarte por sorpresa.**
- **En los cofres hay vidas extras que pueden ayudarte a completar la aventura.**
- **También en los cofres hay pócimas de inmunidad que nos permitirán atravesar ciertas zonas sin peligro. Aprovecha el tiempo de inmunidad para quitarte de enmedio al mayor número de molestos enemigos.**
- **No cojas ningún cuchillo hasta que hayas gastado toda la munición de tu pistola, ya que ésta es de uso limitado, mientras que el otro puedes utilizarlo indiscriminadamente.**
- **No te fíes de las zonas donde encuentres muchas botellas de energía, no todas son buenas.**
- **Ten cuidado con las trampillas, las hay que no se hunden y las hay que sí. Pisa con cuidado y estudia antes los lugares por los que pasas.**
- **Apréndete bien los lugares donde se encuentran las escaleras de acceso a los diferentes niveles. Puede que sean tu salvación en más de una ocasión.**

Si sigues estos consejos al pie de la letra, utilizas el cargador de vidas infinitas para tu ordenador y eres capaz de ser un poquito hábil, estamos convencidos de que completarás con éxito la aventura. Paciencia y mucha suerte.

DASHA

CAMAROTES





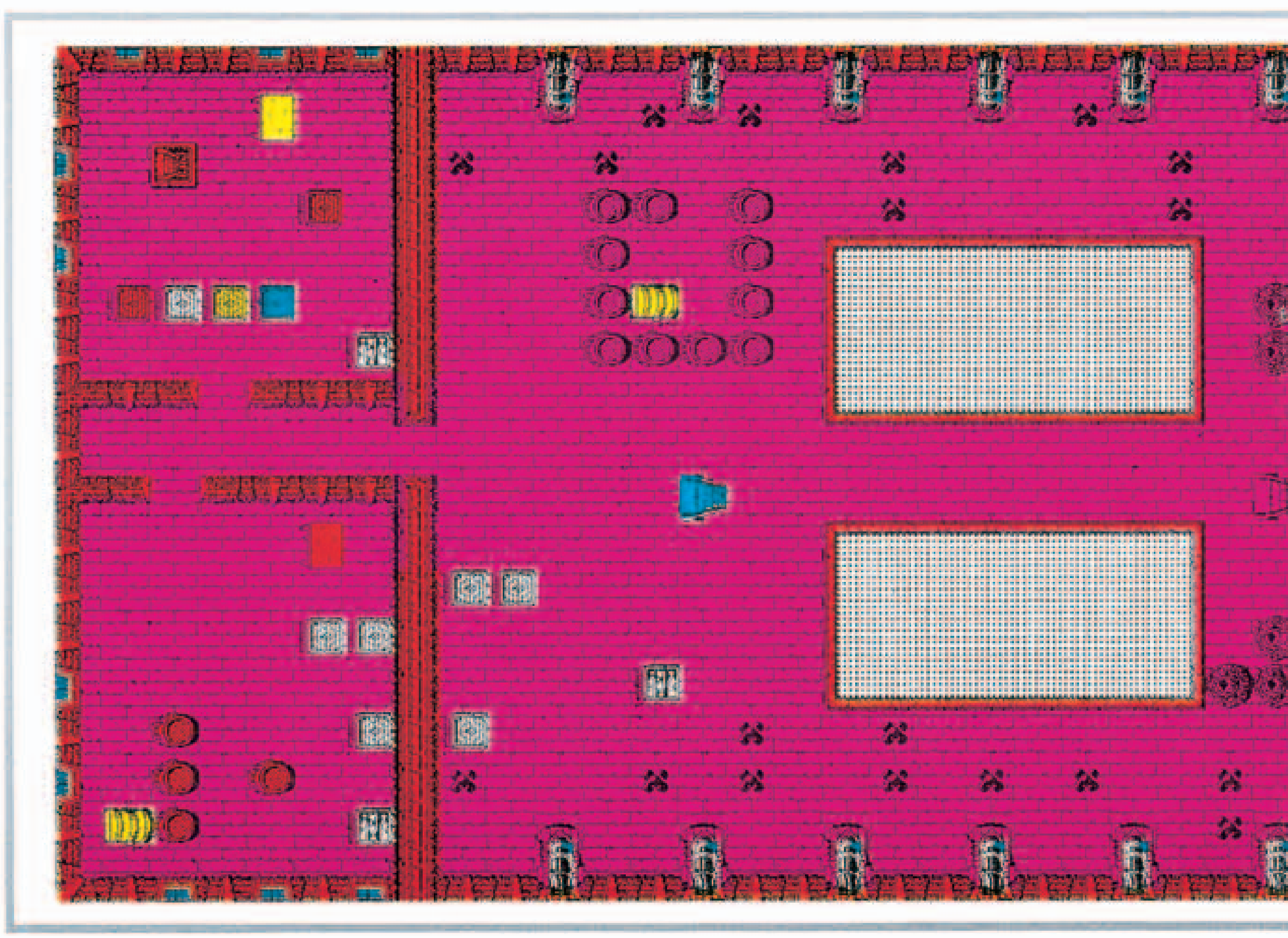
SPECTRUM
"A" "S" "F" "G"

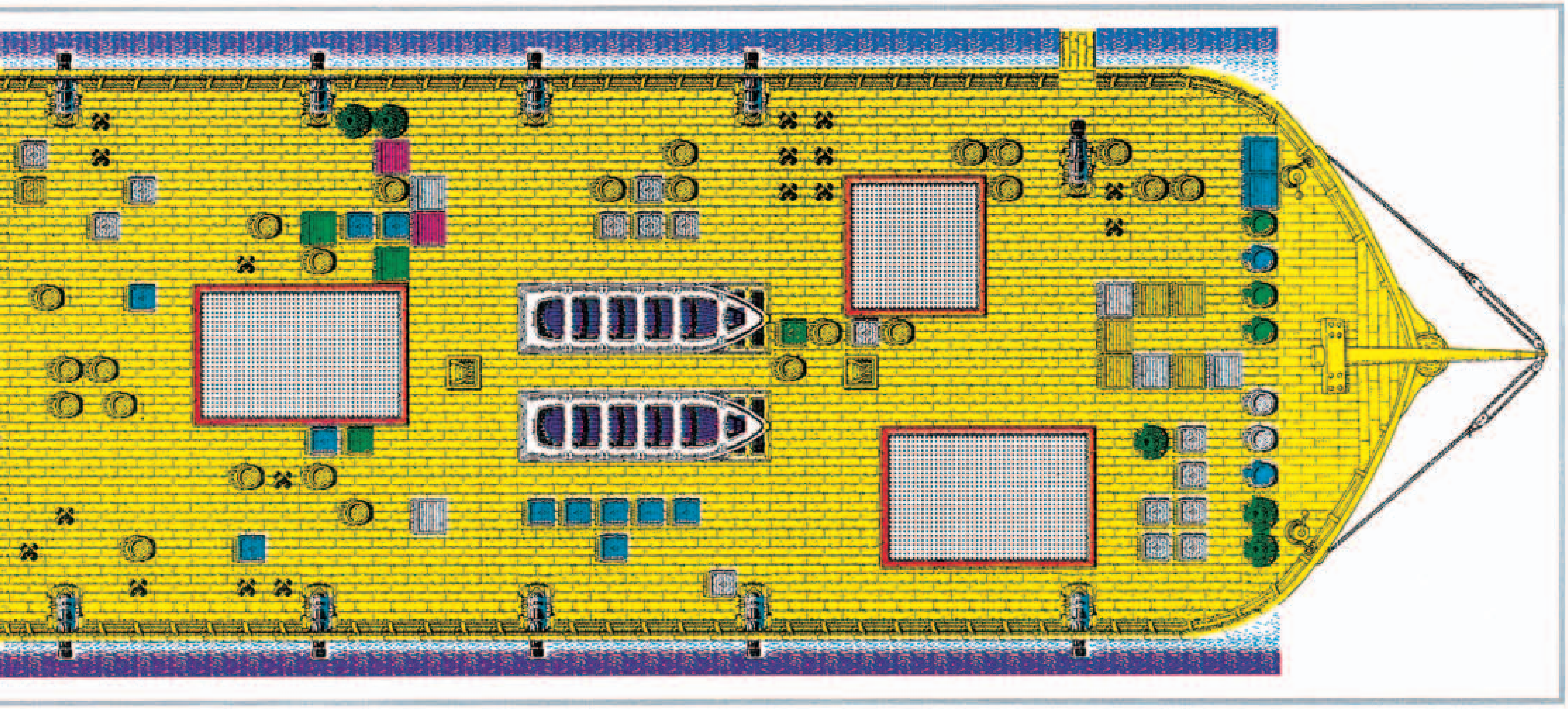
AMSTRAD
"1" "Q" "A" "Z"

MSX
"Z" "X" "Y" "U"

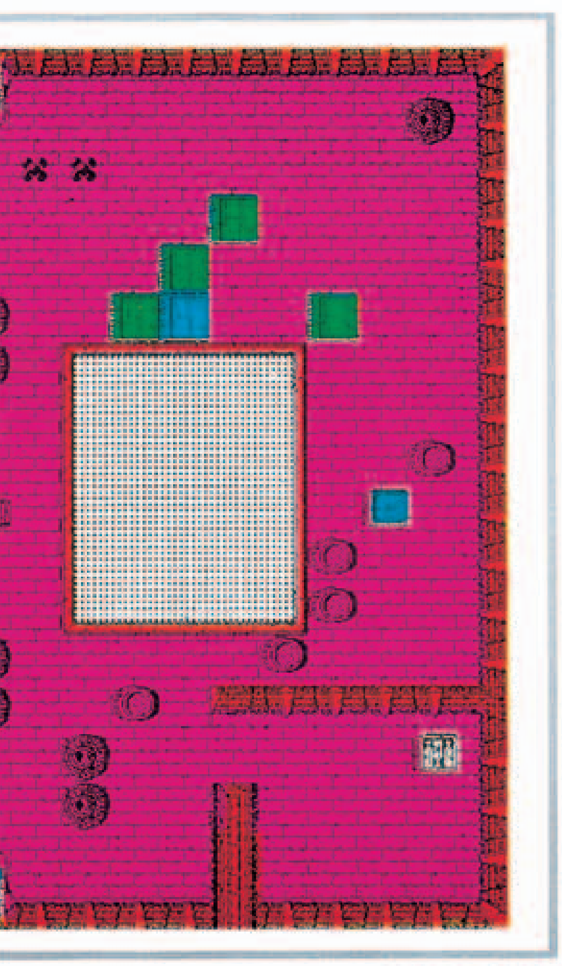
Para conseguir vidas infinitas pulsar simultáneamente en cualquier momento del juego las letras indicadas.

BLACK BEARD

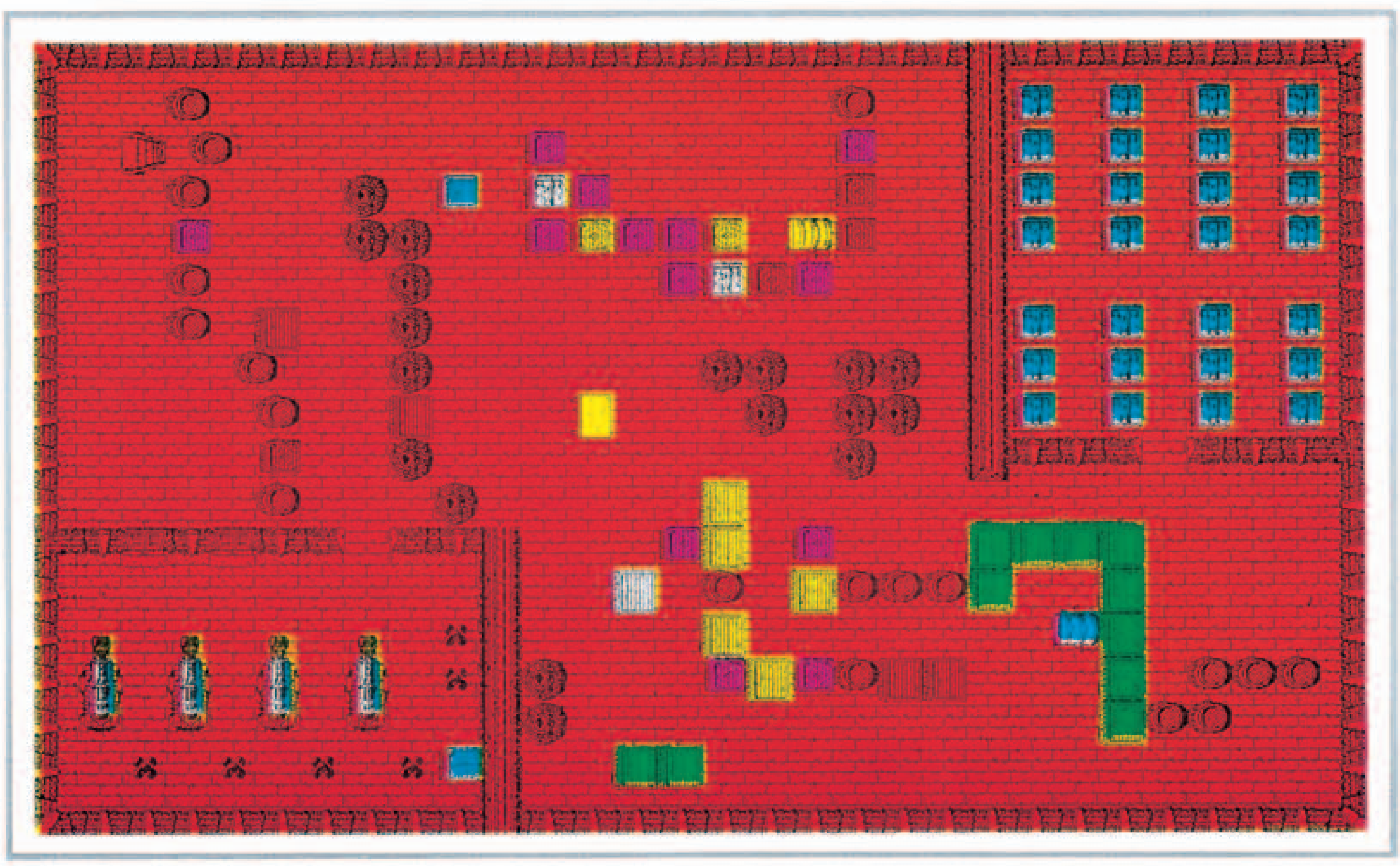




¡Al abordaje!



BODEGA 1



BODEGA 2



VIVE LA AVE
OCE
¡¡POR FIN!! MATCH DAY II
FIREFLY
GUTZ
MATCH DAY II
Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario Match Day, aparece Match Day II, el último —y mejor— juego de fútbol.
FIREFLY
La humanidad teme ser destruida. Un imperio mecánico se expande en los cielos del Sistema Solar. La única esperanza está con la tripulación de FIREFLY, la nave Interestelar que regresaba a la tierra con la esperanza de descansar... ¡¡ILUSOS!!
GUTZ
Empezaron a captar señales de radio procedentes de la zona de Júpiter. El objeto volador se fue acercando a nuestro planeta, pero no era un meteorito ni nada conocido, era una nave artificial creada por seres inteligentes. "Tomad contacto" nos dijeron... ¿Alguna vez has intentado contactar con un ser hambriento que pesa 10 millones de toneladas?
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05
DISTRIBUIDOR EN
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOP
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 2

ENTURA CON

ocean



PLATOON

La tensión es insoportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de Vietnam intentando eludir trampas y emboscadas. Camina en silencio y aproxímate a la aldea, donde con toda seguridad esperan tu llegada para darte la bienvenida.



ARKANOID

"THE REVENGE OF DOH"

Si Arkanoid fue un juego histórico, esta segunda parte será leyenda. Más pantallas, gráficos superiores y sobre todo muchos más efectos que hacen que este juego duplique en entretenimiento y diversión a su predecesor.

¡¡...No te lo pierdas!!



PSYCHO SOLDIER

Athena no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. ¡Cuando finalice su misión, te encontrarás con un sorpresa que no debes perderte!

ftware

CANARIAS

Z, 17, 1, A

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Micromanía 20 años 1985-2005

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Batman

Para coger el reactor en el Batman más fácilmente seguid los siguientes pasos:

1. Después de empujar la esfera de cristal a la banqueta fija y después a los ladrillos, ponerse al otro lado de la banqueta de donde se empuja el aro.
2. Ponerse al borde del bloque. Se sabe porque cuando está el fino reborde blanco del muñeco unido al del bloque, nos caeremos si saltamos y habrá que avanzar un paso más, y estaremos en la punta del bloque.
3. Para no tener que repetir la operación 2 muchas veces, saltaremos desde el bloque a la banqueta y no dejaremos de saltar hasta estar en la última.
4. Nos ponemos al borde de la banqueta y saltamos hacia los ladrillos.



5. Para coger el reactor andar en dirección al reactor hasta el final del muro. No hace falta ponerse en la puntita, saltar hacia el reactor y en cuanto se destruya saltar de nuevo hacia el muro como si el reactor fuese un ladrillo que se destruyera.
6. Ponerse encima de la esfera y saltar hacia el bloque fijo (banqueta).
7. Ponerse a la puntita de la banqueta sin mirar hacia la punta, sino hacia al lado contrario. Saltar en dirección opuesta, es decir, hacia la puerta sin parar.

— Para coger las botas con facilidad:

1. Dejar que la cinta transportadora nos lleve al final y rápidamente meterse en el primer bloque.
2. Dejar ponerse con la punta del pie encima de la raya. Tiene que taparla un poco.
3. Avanzar hacia las botas desde donde estamos porque no nos caeremos.
4. Volver y saltar la cinta transportadora y no parar de saltar hasta llegar a la primera puerta.

POKE 39915,0: obtendremos inmunidad desde el principio del juego con la diferencia que cuando se coge un poder de inmunidad no suena al matarte, mientras que con el Poke sí, pero aun así no nos podrán matar.

Iván Villarrubia (Madrid)

Thundercats

Al principio de la 2.ª fase recorremos el pasadizo varias veces. Luego nos dirigimos hacia donde indica la flecha. Veremos como al saltar de ese pasadizo abajo será más fácil matar al enano o al elefante que se encuentre allí y no nos harán perder una vida.



En este mismo juego en la 3.ª fase (donde debemos rescatar a Thundera) si nos quedamos al principio podemos matar a todo bicho viviente que nos intente hacer fracasar. Recogemos todos los hongos. Mientras más tiempo estemos jugando más vidas y puntos ganaremos. Y si resistimos ganaremos más de 25.000 puntos que son los que te dan por rescatar a Thundera y es mucho más fácil.

Alfonso Herández Coloma (Alicante)

Dandy

Después de cargar, el juego en el menú, elige la opción de 1 jugador y «All Dungeons». Después de pasar el primer Dungeon habrá una fase de saqueo. Cuando la termines tendrás que ir, como siempre, a las escaleras.



En el momento en el que llegues a ellas, aparecerá un mensaje que te indica que deberás de cargar el siguiente Dungeon; y tu personaje quedará inmovilizado. En ese momento, aprieta Space. El personaje controlado por ti podrá moverse y además, si te diriges otra vez a las escaleras, regresarás a la primera fase del primer Dungeon con toda la energía, llaves, tesoros y rayos que tuvieras en ese momento.

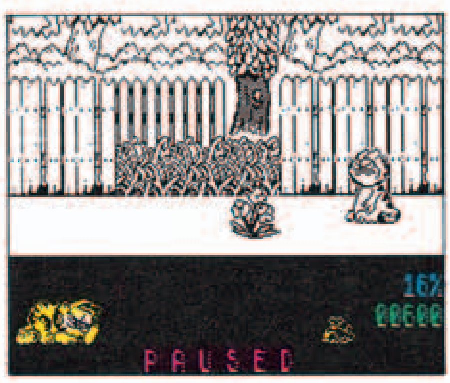
Pablo Bernáldez Rodríguez (Madrid)

Me pregunto qué día es hoy —murmuró Garfield, mientras realizaba sus lentos y desordenados movimientos de cada mañana para quitarse el sueño de encima—. Espero que no sea lunes. Odio tanto los lunes como adoro la lasaña al horno o las tartas de fresa. A propósito, ¿dónde está Odie? ¿Dónde está el perro más estúpido del mundo?

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Garfield

Amanece un día más en la vida de ***Garfield***, nuestro querido y contradictorio gato que se preocupa por conservar una buena línea, pero a la vez no tiene mayor obsesión que comer lo primero que encuentra por delante. Un día más en el que ***Jon***, el amo de Garfield, contempla impasible su taza de café sobre la mesa, ***Odie*** da saltos por la casa con la lengua fuera y ***Nermal***, el gatito más lindo del mundo según palabras de su amigo Garfield, se contempla constantemente en el espejo. Amanece un día más en el que visitar el frigorífico, dar patadas al estúpido Odie y vagar por las calles de la ciudad esperando una distracción del carnicero para poder robarle unas salchichas.



Pero hoy debe ser lunes. Desagradables noticias esperan a nuestro pequeño amigo. ***Arlene***, la inseparable novia de Garfield, ha sido secuestrada y encerrada en el depósito municipal. Garfield recibe la noticia entre bostezos, aún amodorrado pues hace apenas cinco horas que salió el sol y se acerca la hora de comer y hacer la siesta. La primera idea que le llega a la mente es enviar a alguno de sus amigos en su lugar, pero pronto se convence de que tendrá que moverse él mismo para rescatar a su adorada. Pero Jon ha cerrado con llave el refrigerador, con lo que Garfield tendrá que saciar su voraz apetito con los objetos que encuentre por la casa y la ciudad.

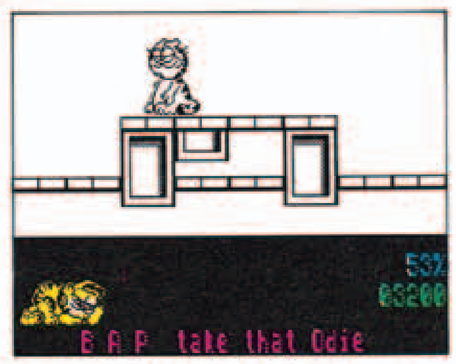
Salir a la calle será de por sí una aventura, y liberar a Arlene una fascinante prueba de habilidad e inteligencia con la que poner a prueba nuestra sagacidad. Y recuerda, lucha contra el lunes antes de que el lunes pueda contigo.

El juego

Como era de suponer, Garfield suele estar hambriento de vez en cuando (en realidad casi todo el tiempo) por lo que habrá que mantenerle descansado y alimentado para que continúe sus pesquisas. Para vigilar su estado de salud contamos con dos marcadores relacionados pero de distintas características.

El marcador de sueño es el más importante pues es el único que, al llegar al límite, supondrá el final del juego. El nivel de sueño de nuestro querido gato aumentará con el ataque de los enemigos o el contacto con Odie (sí, ése, el perro más estúpido del mundo). El marcador de hambre aumenta también con el contacto pero igualmente se incrementa con el transcurso del tiempo y cada vez que Garfield se mueve o da una patada. Al llegar al límite no se produce el fin de la aventura sino que nuestro amigo sufre un terrible ataque de hambre que le llevará a comerse cualquier objeto que lleve encima, sea un trozo de pastel o una máquina de escribir. Evidentemente este hecho puede llevarnos a que Garfield, con su sensacional apetito, se coma objetos imprescindibles para completar el juego. Será necesario vigilar ambos marcadores y descansar para reducir el nivel de sueño o comer un objeto alimenticio antes de sufrir un ataque.

Por suerte Garfield no está solo en la búsqueda (aunque a veces desee estarlo) pues sus dos inseparables amigos estarán a su disposición en todo momento. El bobalicón de Odie no tiene nada mejor que hacer que dar saltos luciendo su mejor cara de estúpido y seguirá a Garfield a todas partes, lo que a veces podrá suponer un serio contratiempo pues el contacto con Odie resulta perjudicial para Garfield (el eterno antagonismo entre perros y gatos) pues hace aumentar su nivel de hambre y sueño. Para resarcirse de los daños cau-

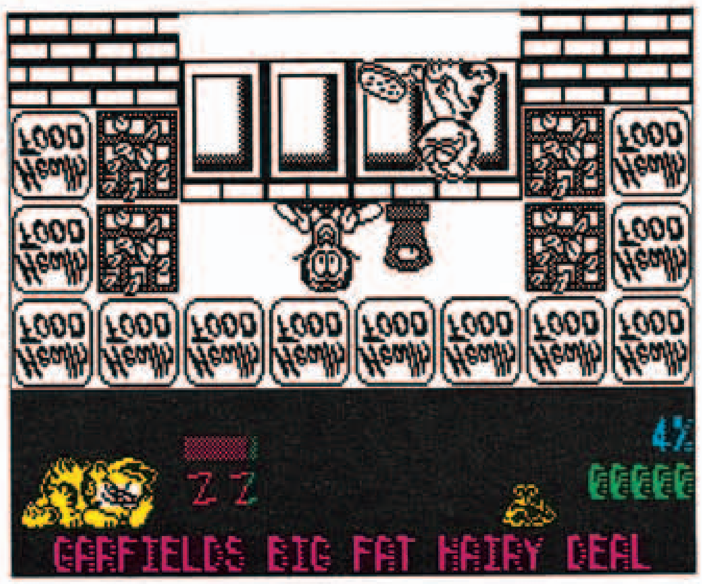


sados, Garfield puede divertirse a costa de Odie propinándole fuertes patadas que le hagan volar por los aires. El pequeño Nermal no podía faltar en esta aventura y aunque su papel sea escaso no por ello resulta menos importante. Para finalizar, Jon permanecerá toda la mañana sentado frente a su taza de café vigilando para que Garfield no se la beba.

Nuestro gato favorito puede coger, dejar y utilizar cuantos objetos encuentre en su camino, pero sólo puede llevar uno de ellos cada vez. Sin embargo en pantalla pueden aparecer simultáneamente hasta tres objetos, pues Odie y Nermal pueden también coger objetos aunque no dejarlos (en la versión Amstrad los objetos se encuentran representados de izquierda a derecha en el orden Garfield, Nermal y Odie, mientras que en la versión Spectrum lo hacen de arriba a abajo).

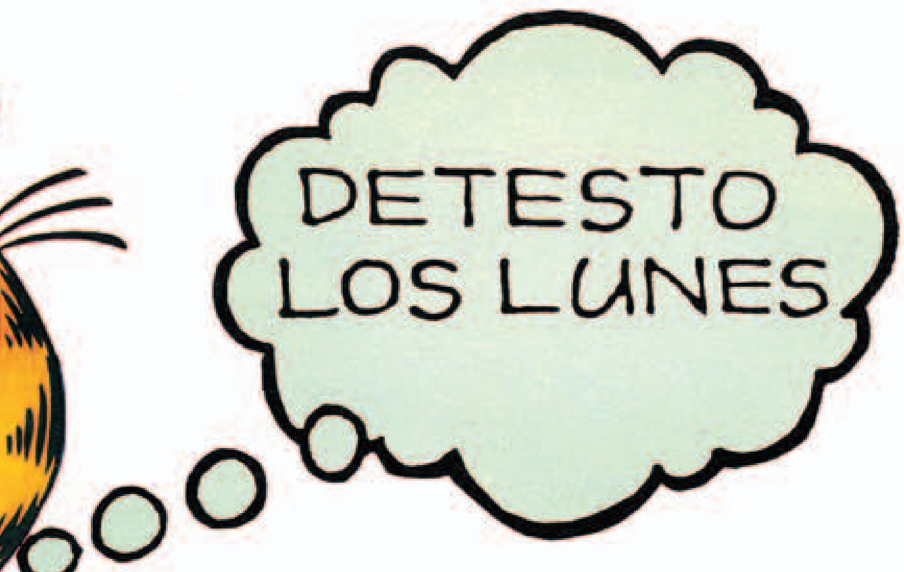
Odie y Nermal pueden recoger un objeto en caso de no llevar ninguno simplemente pasando sobre él, por lo que es posi-

ble que Garfield se dirija a recoger un objeto determinado y no lo encuentre pues uno de sus amigos puede habérselo llevado antes. Para que Odie o Nermal entreguen a Garfield el objeto que lleven encima, nuestro cariñoso gato tendrá que convencerles amistosamente con el sencillo método de darles patadas hasta que entren en razón (Nermal necesita que le convenzan más que Odie, pues este último comprende las cosas a la primera).

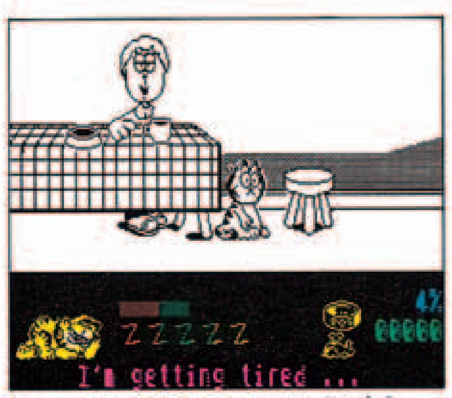


olvida su dieta





Como era de esperar gran parte de los objetos dispersos por el juego tienen como función conseguir que Garfield recupere parte de las fuerzas perdidas. Estamos hablando de las ***bolas de anís*** (aniseed balls), las



salchichas (sausages), el ***hueso*** (bone), el ***trozo de pastel*** (slice of cake), el ***pescado*** (fish), la pata de ***pollo*** (chicken), la ***galleta*** de chocolate (chocolate cookie), la ***fruta*** (fruit), la ***tarta*** (pie), el plato de ***comida*** (food) y la ***hamburguesa.*** El pollo y el pastel se encuentran escondidos en el frigorífico de la pantalla 4, el cual puede ser abierto. Pero como somos tan perversos y no queremos darlo todo hecho tendréis que descubrir vosotros mismos la manera de abrirlo. Nunca intentéis comer un objeto importante, pues Garfield es capaz de comerse hasta el ratón mecánico si le dais ocasión.

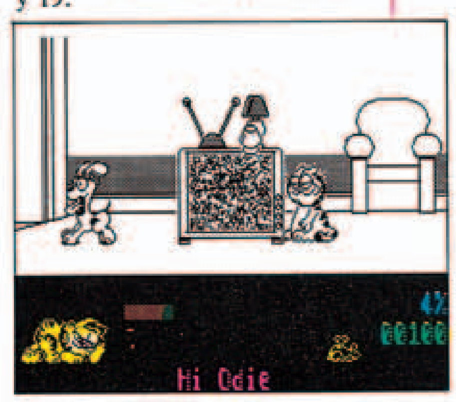
Sobre el marcador con la puntuación actual encontramos otro que señala el porcentaje de aventura finalizado. Dicho porcentaje se incrementa en una unidad con cada nueva pantalla visitada, con el simple hecho de recoger objetos y cuando se realicen correctamente tareas importantes. No es imprescindible conseguir el 100 por 100 del juego, pues algunas pantallas no necesitan ser visitadas y algunas acciones no resultan imprescindibles para completarlo.

El mapa del juego comprende 57 pantallas numeradas de 1 a 58 (la pantalla 6 es la empleada en el menú y por tanto no existe como tal). La mayoría de las pantallas tienen salida a izquierda y derecha, pero otras contienen puertas, cercas o agujeros en las vallas que indican la existencia de nuevas pantallas caminando hacia adelante. Algunos caminos son sólo de ida y otros no llevan a donde cabría pensarse en un principio, e incluso las cuatro pantallas finales no tienen acceso directo. A lo largo del juego nuestro gato tendrá que caminar sobre sillas y mesas, investigar en las alcantarillas y recorrer las calles, tiendas y jardines de la ciudad. Os recomendamos finalmente que para controlar a Garfield utilizamos las teclas de izquierda-derecha para caminar lateralmente, la tecla de arriba para saltar, la tecla de abajo para coger o dejar objetos, la tecla de fuego para dar patadas y las combinaciones fuego-arriba y fuego-abajo para avanzar a u na pantalla frontal y usar el objeto en curso respectivamente.

Para completar la aventura

Nada más comenzar el juego dirígete hacia la izquierda hasta la pantalla 9, donde observarás un hueso botando sobre el suelo. Hay otra pantalla a la izquierda pero Garfield no puede entrar en ella, pues está separado por un grueso muro. Para derribarlo será necesaria la colaboración desinteresada del bueno de Odie. El hueso que acabas de recoger tiene la curiosa propiedad de hacer que Odie comience a dar saltos a su alrededor, así que deposita el hueso cerca de la pared izquierda y espera a que Odie aparezca, tras lo cual se lanzará hacia el hueso y hará caer la compuerta que te impedía pasar a la pantalla izquierda.

Dirígete a la pantalla del televisor, donde en primer lugar podrás darte el gustazo de destrozar el sillón a arañazos (súbete al sillón y pulsa fuego) y entrar en el televisor (dentro os espera una galleta de chocolate y una sorpresa). Acto seguido recoge la lámpara y camina hacia el sótano que da camino a las alcantarillas. En la pantalla 15 hay un cofre y una peligrosa rata que tiene la facultad de destruir todo objeto que encuentre en su camino y minar rápidamente la salud de nuestro amigo, por lo que de momento y en espera de una ocasión propicia no te acerques a ella. Camina hacia la derecha y gracias a la lámpara podrás iluminarte en la oscuridad. En la pantalla 18 se encuentra el pequeño Nermal todavía adormilado, por lo que habrá que despertarle con una cariñosa patada hacia la derecha. Nada más recibir el inesperado topetazo Nermal comenzará a correr cíclicamente entre las pantallas 15 y 19.

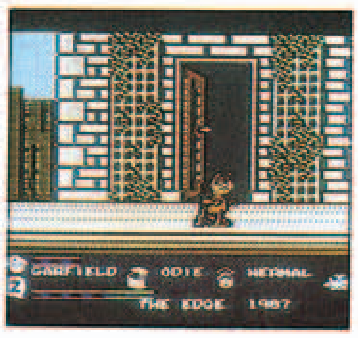


Desde el comienzo del juego Nermal ha mantenido en su poder un ratón mecánico (scary clockwork mouse) por lo que tu misión ahora será arrebatarle el ratoncito. Antes, si lo deseas, puedes dirigirte a la pantalla 23 y comer el pescado que allí se encuentra, momento en el que aparecerá una espina de pescado de dudosa utilidad. Para convencer a Nermal arrincóna-

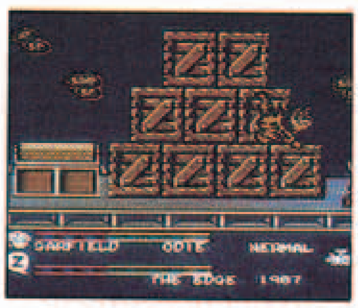
Garfield

le en la pared derecha de la pantalla 19 y comienza a darle patadas hasta que deje caer el ratón.

Con el ratón en tus manos deberás volver a la casa a oscuras pues la lámpara tendrá que quedarse en los sótanos. Sal de la casa por una de sus dos puertas (pantallas 30 ó 26) y dirígete a la tienda de comestibles (pantalla 53). Una vez en ella deja caer el ratón al suelo, con lo que el dependiente comenzará a chillar y dejará caer una bolsa de veneno para ratas. En tu camino puedes ganar puntos extra tirando la lata al cubo de basura o recogiendo el cubo que se encuentra oculto tras uno de los buzones de correos. También puedes entrar en la carnicería y darte mucha prisa para recoger las salchichas antes de que se dé cuenta el carnicero, de la misma manera que es posible recuperar fuerzas en todo momento bebiendo de la taza de café de Jon antes que el inflexible amo de Garfield se enfade.

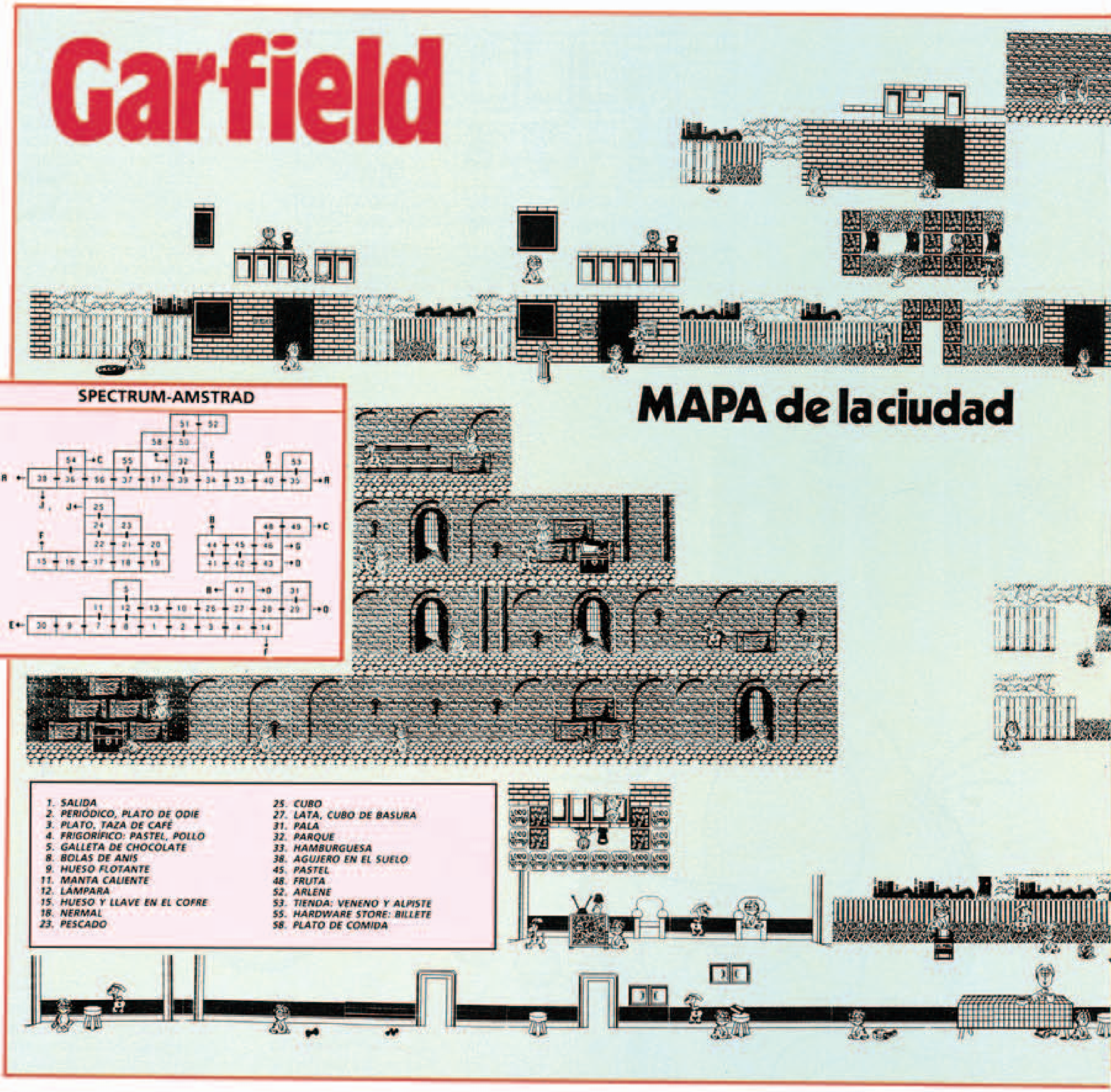


Suponemos que la utilidad del veneno es más que obvia, por lo que regresa a casa, dirígete al sótano de la pantalla 15 y deja caer el veneno, con lo que la rata caerá muerta en el lateral izquierdo de la misma. Ahora puedes abrir sin miedo el cofre pues de otra manera la rata te hubiera robado los objetos que contenía. Dentro del cofre hay un hueso que no parece tener utilidad y otra cosa mucho más importante, la llama del depósito municipal.



Aún no hemos completado nuestra búsqueda, pues aunque tengamos la llave no sabemos la localización y acceso del depósito. En cualquier caso coge la llave y llévala al parque (pantalla 32), pues nos hará falta más adelante. Recoge la pala (spade) que se encuentra en lapantalla 31 y dirígete con ella a la tienda de suministros hardware (pantalla 55) en la cual deberás demostrar que este tipo de comercios están podridos de dinero: usa la pala para cavar en el suelo y aparecerá un billete. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla dice «Yeah, vayamos a comprar comida». ¿Te sugiere alguna idea? Billete en mano regresa a la tienda de comestibles y simplemente dejando caer el billete aparecerá en pantalla un saquito de alpiste con un mensaje aún más revelador: «Hmmm, pájaros en el parque».

Coge el alpiste y regresa al parque, momento en el cual deberás realizar rápidamente varios movimientos. Si no lo hiciste antes deposita la llave cerca del extremo izquierdo del parque, deja caer el alpiste y recoge la llave. Nada más dejar caer el alpiste aparecerá un pájaro. Con la llave en tu poder salta sobre el pájaro y ¡sorpresa!, Garfield comenzará a volar con él. Y lo que es mejor, al rebasar el límite del parque nuestro amigo aparecerá en la pantalla 50, frente a la puerta del depósito municipal. Una pantalla al frente y otra a la derecha se encuentra prisionera Arlene, y gracias a la llave podrás llevar la paz a los dos enamorados y la tranquilidad a Garfield, agotado tras tan afanosa búsqueda. Final feliz.



1. SALIDA
2. PERIÓDICO, PLATO DE ODIE
3. PLATO, TAZA DE CAFÉ
4. FRIGORÍFICO: PASTEL, POLLO
5. GALLETA DE CHOCOLATE
8. BOLAS DE ANIS
9. HUESO FLOTANTE
11. MANTA CALIENTE
12. LÁMPARA
15. HUESO Y LLAVE EN EL COFRE
18. NERMAL
23. PESCADO
25. CUBO
27. LATA, CUBO DE BASURA
31. PALA
32. PARQUE
33. HAMBURGUESA
38. AGUJERO EN EL SUELO
45. PASTEL
48. FRUTA
52. ARLENE
53. TIENDA: VENENO Y ALPISTE
55. HARDWARE STORE: BILLETE
58. PLATO DE COMIDA

Diferencias con la versión Amstrad

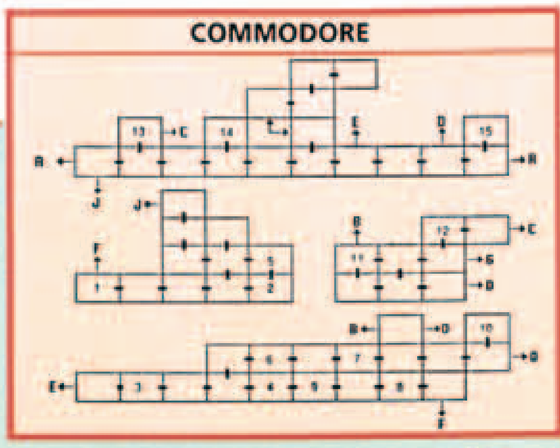
La numeración de las pantallas y la localización de los objetos ha sido elaborada siguiendo la versión para Spectrum. Sin embargo la versión Amstrad contiene ciertas diferencias que, aunque poco importantes, sí merece la pena comentar a continuación.

La puerta de pantalla 11, donde se encuentra la manta (blanket), no es visible y se encuentra junto a la pata derecha de la mesa de la mesa. La localización de algunos objetos varía mínimamente, e incluso algunos de ellos cambian de forma como la lámpara, que pasa a convertirse en linterna y se encuentra oculta por unas flores sobre el televisor. El sillón que puede ser destrozado a arañazos no se encuentra en la pantalla del televisor sino una más hacia la derecha. Y la bella Arlene se encuentra encerrada tras unos barrotes que no existían en la versión Spectrum. ■

AMSTRAD

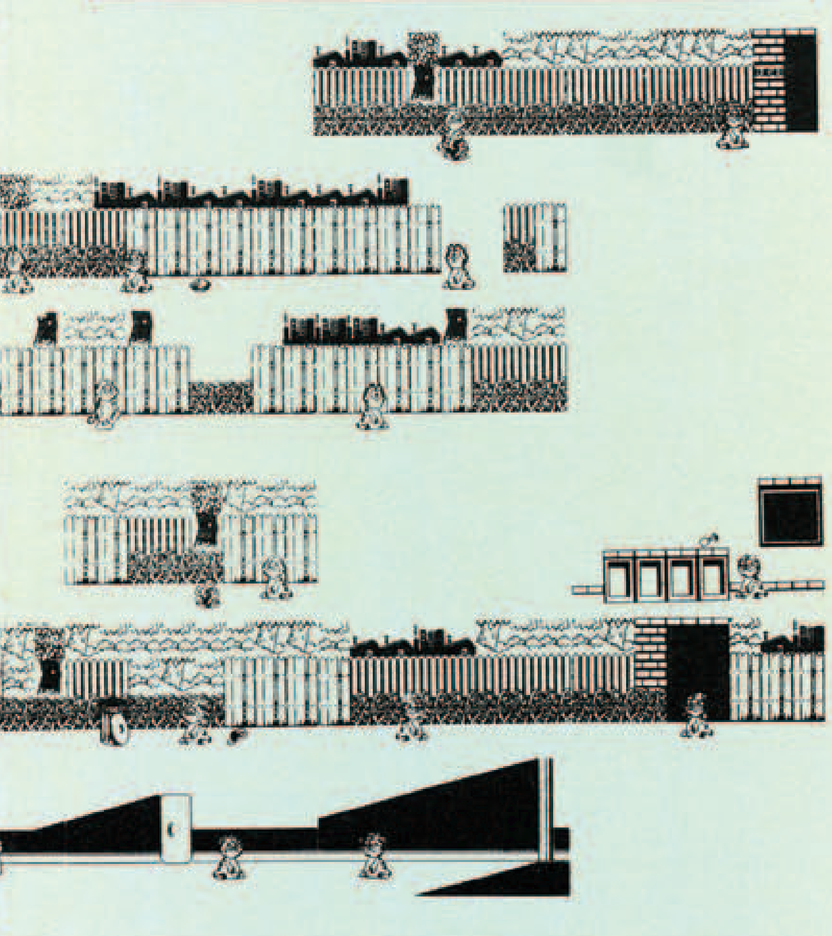
```
10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF39:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>4744 THEN PRINT"Erro
r en los data!":END
40 INPUT"No tener hambre";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF1C,0:POKE &BF1D,0
50 INPUT"No tener sue+o";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &BF16,0:POKE &BF17,0
60 INPUT"No tener ataques de hambre";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF22,&C9
70 INPUT"Pantalla inicial";a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF27,VAL(a$)
80 INPUT"Comenzar con el raton";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &BF2C,&FE:POKE &BF
2D,&D:POKE &BF32,0:POKE &BF33,&E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 90::TAPE
100 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &BF0
0
110 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,B2,0,ED,B0
,21,15,BF,22,5F,2,C3,F4,1,21,DD,34,22,B0
,1E,21,DD,34,22,FC,1E,3E,3A,32,61,25,3E,
1,32,7D,D,21,0,E,22,59,D,21,FE,D,22,84,D
,C3,F0,A
```

Teclear el programa en Basic; salvarlo en cinta o disco; ejecutarlo con RUN y poner la cinta del juego original.





1. RATA GIGANTE, LLAVE	5. PESCADO	10. PALA
2. RATA MECANICA Y GATITO	6. PERIÓDICO	11. LATA
3. HUESO	7. CUBO	12. LAMPARA
4. SALIDA, BOLAS DE ANIS	8. PASTEL	13. SALCHICHAS
	9. TELEGRAMA, PLATO PERRO, TAZA, PLATO	14. DINERO
		15. ALPISTE, VENENO



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR GARFIELD
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=52992TO53064:READA:POKET,A:S=S+A
21 NEXT
22 IFS<>7498THENPRINT"ERROR EN DATAS"
30 INPUT"XSIN NECESIDAD DE COMER (S/N)";C$
35 IFC$="N"THENPOKE53050,44
40 INPUT"XSIN NECESIDAD DE DORMIR (S/N)";D$
45 IFD$="N"THENPOKE53053,44
50 INPUT"XNADIE MANDA A PASEO A GARFIELD (S/N)";P$
55 IFP$="N"THENPOKE53056,44
80 PRINT"XPREPARA LA CINTA DE GRAFIELD"
85 PRINT"X Y DALE A   SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,207:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,84,160,150,142,182
105 DATA 3,140,179,3,96,160,44,185,28,207
110 DATA 153,167,2,136,16,247,76,167,2
115 DATA 162,180,160,2,142,30,9,140,31,9
120 DATA 76,224,149,162,193,160,2,142,139
125 DATA 8,140,140,8,76,40,8,169,44,162
130 DATA 16,141,26,99,141,45,99,142,6,150
135 DATA 76,0,95,70,86,67
```

POKES GARFIELD COMMODORE	
Sin necesidad de comer	POKE 25370,44
Sin necesidad de dormir	POKE 25389,44
Nadie le manda a paseo	POKE 38406,16
Arranque	SYS 24320

Teclear el programa en Basic; salvarlo en cinta o disco; ejecutar con RUN y poner la cinta del juego original.

SPECTRUM

LISTADO 1

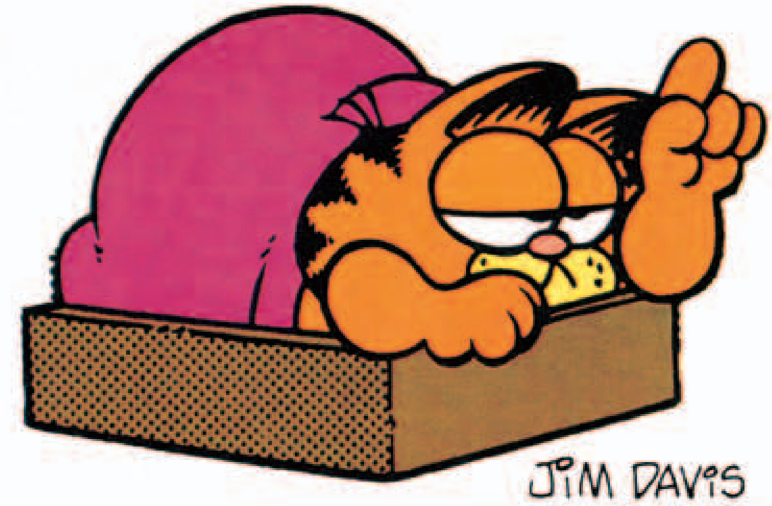
```
   10 REM Cargador del Garfield
   20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
   30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000: C
LS : POKE 23659,0
   40 INPUT "No tener hambre? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65079,0
   50 INPUT "No tener sueno? "; L
INE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
65082,0
   60 INPUT "No tener ataques de
hambre? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 65087,0
   70 POKE 65191,0: INPUT "Pantal
la inicial? "; LINE a$: IF LEN a
$ THEN IF VAL a$<>6 THEN POKE 65
091,131: POKE 65093,VAL a$
   80 INPUT "Comenzar con el rato
n? "; LINE a$: IF a$<>"S" THEN P
OKE 65101,0: POKE 65106,0
   90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: POKE 23624
,73: POKE 23693,73: CLEAR
  100 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
 1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 640
27
  110 CLEAR : SAVE "GARF.BAS" LIN
E 10: SAVE "GARF.BIN"CODE 64000:
 VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	57EE570000CA0009FA68	785
2	9E9957180000580000CD	718
3	F5D07000000040F3ED7B	1238
4	D4FDCD3CFC1E013E09D3	1295
5	FE2632069C3E16CDF5FA	1288
6	30F53EC68830F02520EF	1333
7	06C9CDF9FA30E678FED4	1776
8	30F4CDF9FA30DC3EC332	1571
9	10FB0D2119FA110200ED	1052
10	5F06122E017806D7CDF5	957
11	FAD03EE4B8C8153E16D2	1450
12	60FA3A19FA053218FA65	1235
13	3A38FCAAA8DDACDDADA0	1557
14	007700060AC853280D3A	769
15	38FCC60583923238FC05	1359
16	05053A38FCC5CD3238FC	1137
17	D0231B7AB3C250FAC38D	1505
18	FA11EAFAE053A9FA8106	1625
19	02D17AB3C8DDE118A02A	1384
20	19FA1118DDED52C2E4F8	1521
21	21D8FA22A9FADDE11101	1416
22	000602C350FAD17AB3CA	1258
23	A8FAD5DDE11311010006	1123
24	04C350FA0606D17AB3C8	1264
25	DDE1C350FACD09FBD0C3	1852
26	FCFA7BE607CA3FFB3E00	1440
27	C307FB3E133D20FDA704	1051
28	2003C9E4FBD8FE1FC899	1588
29	E62020F1792F4F3E01F6	1099
30	08D3FE37C9D905C26DFB	1505
31	1C7BFE44201B2190FB22	991
32	FAFA23D93E10C309FBD9	1502
33	2127FB22FAFA1E411801	977
34	00160A7BD6414F060021	552
35	39FC097E01803D6F2606	783
36	094F3E50914F05037A16	607
37	50D9C309FB7B3287FB06	1314
38	047E1214230020072180	416
39	3D10F41005C810EF1000	829
40	05003E02C865D9C309FB	1046
41	D92139FC05027EE60728	970
42	033518051E2016403D23	329
43	10F005031C3E0835F2C3	853
44	FB3E05364F1C2835F2C3	1012
45	FB3E02364F283526002E	628
46	E021FCFA22FAFAD9C309	1714
47	FB7C2117FA8623BE200E	1066
48	C324FE111CF901C80135	1036
49	00ED80C921EEF811EDFB	1641
50	01EE90AF77ED85FD21FD	1553
51	FD1EE0FD6E00C5702010	1259
52	2600010003C292920915	253
53	5006087E12142310FA16	881
54	5A3EC7121CF023180C3E	931
55	0632485C06E0C5110500	671
56	216A06CD85031E042105	606
57	04CD8503C110E8C71830	1108
58	1830F3DD21D9FD2AD6FD	1547
59	DD7E03070707E6073C4F	747
60	570D006E00DD6501DD46	1250
61	0278E63F5FDD7E03E51F	1121
62	8787875778010400D009	947
63	0707E603F057434DFE32	1003
64	3005FD6A424D543CCD60	1000
65	FD09281520C906005179	976
66	D9CD49FCCD60FDD98047	1060
67	1520F2708720EB7CB520	1202
68	A5FD213A5C215827D9C9	1179
69	CD53FDED7367FCF9F1E1	2043
70	D1C1FDE13131C5B7C8FD	1811
71	7CFE02301CCD2AFDCD44	1229
72	FDCD11FD3EFF05C06962	1445
73	CDF6FC4D54FD453EFF10	1532
74	C03CC9CD2AFDCD44FDCD	1584
75	F6FC3EFF05C04369CD11	1406
76	FD4D3EFF15C03CC9FD7C	1498
77	B7E9FEFC2DC92CC9247C	1574
78	E607C07DC6205FE6E0C8	1549
79	7CD60067C9FD7CB7EA00	1444
80	FD257C2FE607C07DD620	1261
81	6F2FE6E0C87CC60867C9	1446
82	FD7CB77CEA32FD2FE607	1505
83	C0E57C1F1F1FE603F650	1205
84	67CD44FDE1C9D5EB2AD4	1757
85	FD7323722322D4FDEBD1	1495
86	C96F2600878785875F01	1000
87	7AFD09C9E5C5F5D97AD9	1812
88	CD53FD010A00092278FD	960
89	F1C1E1ED7301FD310EFD	1637
90	FDE5C5D5E5F53131C5C9	1962
91	500000580F00000F0003	201
92	00000000000000000000	0
93	00000000000000000000	0
94	00000000000000000000	0
95	00000000000000000000	0
96	00000000000000000000	0
97	00000000000000000000	0
98	00000000000000000000	0
99	35C50900204001051140	650
100	CF093045D0071150CF02	857
101	4F50D105C34001032049	946
102	0007005001024050CF06	863
103	01202054441504524552	674
104	524F523A20524557494E	728
105	4420262052454C4F4144	609
106	2E202081000000000000	233
107	2132FE012400110E5BED	733
108	B0C30055210000220794	684
109	220C933EC93229794F32	1155
110	32833E013205813E6E32	650
111	04833E6C320F83C300F0	936

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 1.110

Teclear el Listado 1 y salvarlo en una cinta; después teclear el Listado 2 con ayuda del cargador universal de código máquina y salvarlo. Rebobinar la cinta y teclear LOAD "". Cuando contestéis a las preguntas, cargar la cinta original del juego.



POKES DEL GARFIELD	SPECTRUM	AMSTRAD
No tener hambre	37895,0	&1EFC,0
	37896,0	&1EFD,0
No tener sueño	37772,0	&1E80,0
	37773,0	&1E81,0
No tener ataques de hambre	39831,201	&2561,&C9
Pantalla inicial	33029,n	&D7D,n
	33586,0	
Comenzar con el ratón	33540,110	&D59,&FE
	33551,108	&D5A,&D
		&D84,0
		&D85,&E

En la versión Spectrum es posible pokear directamente, con ayuda de un transfer, el número pantalla en el margen 1-58 (exceptuando el 6) en la dirección 33637 y el objeto que lleva Garfield (margen 1-27) en la dirección 33644. Los objetos más interesantes son la llave (1), ratón (3), pala (5), veneno (11), billete (12) y alpiste (13). Cuando se necesiten dos o más objetos puede pokearse el número correspondiente al objeto que lleva Odie en la dirección 33645 y el que lleva Nermal en la dirección 33646.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Starquake

Energía infinita:
POKE 54505,201
Vidas infinitas:
POKE 50274,0

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Saboteur II

Para pegarte con los guardias y poder vencerles de un solo golpe, acércate hacia ellos y cuando levanten la pierna para golpearte, agáchate y dales un golpe bajo.



Generalmente, el guardia caerá muerto. Funciona con casi todos los guardias, pero no con todos.

Iñigo Batuecas Veano (Vizcaya)

Phantom club

Vidas infinitas:
POKE 49820,201

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Thanatos

Inmune a las arañas:
POKE 54595,201
Energía infinita:
POKE 52745,201

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Back to skool

No hay bronca:
POKE 29716,201

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Rasputin

POKE 50102,201 bichos.
POKE 45415,201 ojos.

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Stifflip

Golpes bajos infinitos:
POKE 49566,201

Juan Carlos Gálvez (Barcelona)

Némesis

En la fase 2, si nos colocamos en la parte inferior izquierda de la pantalla, las naves que se nos echen encima, no nos tocarán con sus disparos.

Miguel Ángel Fernández (Guipúzcoa)

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE · MONTERA, 32 · 2º • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	
HARDBALL	500
MARTIANOIDS	500
WAR	500
INFILTRATOR	500
BREAK THRU	500
ENIGMA FORCE	500
NODES OF YESOD	500
RASPUTIN	500
VECTRON	500
COMET GAME	500
INVADERS	500
HOWARD EL PATO	500
GOLF	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
TRES LUCES DE GLAU	500
POLE POSITION	500
SPY HUNTER	500
BRUCE LEE	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
GREAT ESCAPE	500
BATMAN	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
EXPLODING FIST	500
RAPID FIRE	500
MICROBALL	500
QUARTET	875
GALACTICS GAMES	875
BEST OF 3D	875
BRAVESTART	875
MADBALLS	875
FIRETRAP	875
NUCLEAR BOWLS	875
STARBYTE	875
EL CUERPO HUMANO	875
STOONKERS (ESTRAT)	875
MANIC MINER	875
DAMAS ZX	875
BUGABOO LA PULGA	875
ALCHEMIST	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LAGUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
B. OF FRANKINSTEIN	875
GARFIELD	875
PHM PEGASUS	875
MARBLE MADNESS	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLE SHIPS	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIMEN (SOLO PARA 128K)	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
GUNBOAT*	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
BOMB JACK I	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
ACE	875
ACE II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
FIGHTER PILOT	875
TRIO (AIRWOLF II G. GURIANOS + 3DC)	875
COBRA	875
MASTERS DEL UNIV.	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875

SPECTRUM	
RENEGADE I	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
HYSTERIA	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
MASK I	875
MASK II	875
DEFLEKTOR	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
PHANTOM CLUB	875
SIDEARMS	875
RAMPARTS	875
CAPITAN AMERICA	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
AFTEROIDES	875
ARKOS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM (SOLO 128K)	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
PSYCHO SOLDIER	875
UNITRAX	875
TARGET RENEGADE II	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLS CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875
GUTZ (*)	875
PSYCHO (*)	875
COUNDOWN (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WAR (*)	875
BLACK BEAR (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
CROSSWIZE (*)	875
GHOTICK (*)	875
MAGNETRON (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
BOMB JACK II	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGTH	1.200
A.T.F. (*)	1.200
DEATHSCAPE	1.500
BOBLE BUBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PACK III (*)	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
WAR	500
SIGMA 7	500
INFILTRATOR	500
DONKEY KONG	500
BREAK THRU	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
TRES LUCES DE GLAU.	500
DECATLON	500
EXPLODING FIST	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500

AMSTRAD	
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
GREAT ESCAPE	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ALIENS	500
OLE TORO	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
MICROABALL	500
DEFLEKTOR	875
FIRETRAP	875
KNIGHTMARE	875
STARBYTE	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
B. OF FRANKISTEIN	875
HOMBRE LOBO EN LOND.	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLESHIPS	875
BLACKLAMP	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIME	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
TRIO (AIRWOLF II + G. GURIANOS 3DC)	875
COBRA	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
MASK I	875
MASK II	875
RENEGADE	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
TOUR DE FORCE	875
MASTERS DEL UNIV.	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
PHANTOM CLUB	875
RAMPARTS	875
MISTERIO DEL NILO	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
ARKOS	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
AFTEROIDS	875
UNITRAX	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
JMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLES CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875

AMSTRAD	
BLACK BEAR (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
GOTHICK (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
IZNOGOUD	1.200
ANGEL DE CRISTAL	1.200
FRIGHTMARE	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS 4 (*)	1.200
BBUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PACK I	1.750
SIX PACK II	1.750
SIX PACK III	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA)	975
SPIRIT (COPIADOR DE CINTA A DISCO)	975
AMSBASE (BASE DATOS)	975
AMSTEST CHEQUEO)	975
FONT EDITOR	975
USIC MAESTRO	975
BASE DE DATOS Y DE ETIQUETAS	975
CONTAB. DOMESTICA	1.500
MONITOR C. MAQUINA	1.500
LENGUAJE FORTH	1.500

COMMODORE	P.V.P.
SIGMA 7	500
EXPRESS RAIDER	500
BREAK TRHU	500
INFILTRATOR	500
REGRESO ALFUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
ALIENS	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
KUNG FU MASTER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
TERRA KRESTA	500
MICROBALL	500
ARMY MOVE	500
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
MARBLE MADNESS	875
PHM PEGASUS	875
B. OF FRANKISTEIN	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
CHAIN REACTION	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOSTS & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
ACE II	875
TRIO (AIRWOLF II + G. GURIANOS +CBALL)	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
WATERPOLO	875

COMMODORE	
RENEGADE	875
TANK	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
STREET BASKETBALL	875
CH. WRESTLING	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH STRAT	875
UNITRAX	875
TROLL	875
TARGET RENEGADE II	875
JAIL BREAK (*)	875
NEMESIS (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
XOR (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
BLOOD VALLEY (*)	875
VIXEN (*)	875
GUT (*)	875
COUNDOWN (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
INFILTRATOR II (*)	875
GHOTIC (*)	875
MAGNETRON (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
THE LAST NINJA	1.200
BANGKOG KNIGTHS	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
TRAZZ	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
STAR WARS	1.200
SHOT EM UP CONSTRUCTION SET (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.50
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PAK III (*)	1.950
AZIMUTH (ALINEADOR)	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
SUVIVOR	500
MARTIANOIDS	500
SPIRITS	500
INVADERS	500
UTILIDAD GRAFICA	500
BOUNDER	500
JACK THE NIPPER	500
WALKYRE	500
KNIGHT LORE	500
ALIEN 8	500
GUNFRIGHT	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
ARKANOID	500
HEAD OVER HEELS	500
UCHI MATA	500
BATMAN	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PENTAGRAM	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
ARMY MOVES	500
DECATHLON	875
ALIENS	875
HOWARD EL PATO	875
EL CID	875
ROCKY	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
GAME OVER	875
DON QUIJOTE	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

MSX	
GOODY	875
BEACH HEAD	875
ALPINE SKI	875
POLICE ACADEMY II	875
TT RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
737 SIMULATOR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRTFIRE 40	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
WARLD GAMES	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
TEMPTATIONS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
ALE HOP	875
TAIPAN	875
MARCH DAY II	875
CALIFORNIA GAMES	875
INDIANA JONES	875
ARKOS	875
VENOM STRIKES BACK	875
MACADAM BUMPER	875
INT. KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
EL DESC. DE AMERICA	975
SIR FRED	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHESS (AJED.)	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER EVENTS	975
ADDICTABALL	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
DAMBUSTERS	1.200
ACE OF ACES	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS (*)	1.200
EL OJO (THE EYE)	1.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
GREEN BERET	4.500
KONAMI FUTBOL	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
BALONCESTO DUNSHOT	4.500
GAME MASTER	4.900
NEMESIS II	4.900
F-1 SPIRIT	4.900
SALAMANDER	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
VAMPIR KILER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
GAUNTLET	1.500
JACK THE NIPPER II	1.500
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIRL	1.750
MORTADELO Y FIL. (*)	1.750
LA PANTERA ROSA (*)	1.750
PREDAROR	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
EL OJO (THE EYE)	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (AIRWLF II G. GURIANOS + 3DC)	2.250
HUNDRA + T. GIRL	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
GOODY + LAST MISION	2.250
EXOLON + ZYNAPS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
RENEGADDE + WIZBALL	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
INDIANA + RYGAR	2.250
GAUNTLET II + 720 G.	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
OUT RUN (*)	2.250
CYBERNOID + W. WARZ (*)	2.250
BUGGY BOY (*)	2.250
BOB WINNER	2.250
BIG 4	2.750
SIX PAK I	2.750
SIX PAK II	2.750
PROHIBITION	2.750
PARIS DAKAR 4x4	2.750
PARIS DAKAR MOTOS	2.750
RENAUD	2.750
IZNOGOUD	2.750
SIX PAK III (*)	2.750
COLOSSUS	3.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SPECTRUM + 3 DISCO	P.V.P.
ANTIRIAD	1.500

SPECTRUM + 3 DISCO	
FERNANDO MARTIN	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIERL	1.750
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
3D GAME MAKER	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
HUNDRA T. GIRL	2.250
GOODY + LAST MISION	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
BEDLAM + SIDEARMS	2.250
VENOM S.B. + NORTH S.	2.250
TRANSFER + 3 (TOPO)	2.500
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
PROHIBITION	2.750
RENAUD	2.750
FRIGHTMARE	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ATARI ST	P.V.P.
OUT RUN	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
MIS. IMPOSIBLE II	3.900
INDIANA JONES	3.900
GAUNTLET	3.900
CORREÇAMINOS	3.900
SUPER CYCLE	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
CH. WRESTLING	3.900
SUBBATLE SIMULATOR	3.900
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI	3.900
CHARLES CHAPLIN (*)	3.900
TRANTOR (*)	3.900
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700
BUBBLE BOBBLE	4.700
MORTADELO Y FIL. (*)	4.700

SPECTRUM COMPLEMENTOS	
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.500
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500
DISCIPLE +D	15.900
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 3.5"	46.480
DISCIPLE +D MAS UNIDAD 5.25"	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	
CABLE AUDIO CASETE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
SINTETIZADOR DE VOZ EN CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR-ADAPTADOR PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV. (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900
CASETTE COMMODORE	5.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETE	1.300
MULTIMILLER (HACE COMPATIBLE MSX2)	7.900
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	11.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX +2, +3	3.300
PHASOR ONE	3.300
MAGNUM	3.300
EUROM. PROFESIONAL	7.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

*** EN LOS TÍTULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ÉSTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
ZIG ZAG	ZELOS II	M. IMPOSIBLE	HOPPER
MISILE	JACK	ROCK LUCHA	CROSSING
MOON BUGGY	BREAK IT	PING PONG	SCENTIPEDE

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________
TELÉFONO ____________
FORMA DE PAGO ____________
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
TÍTULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVÍO	200
	TOTAL	

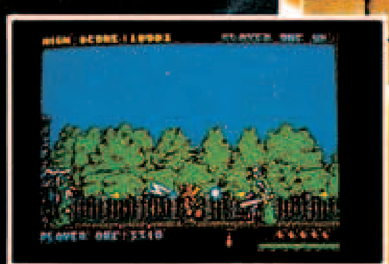
MCM SOFTWARE

conecta con la aventura



BLACK LAMP

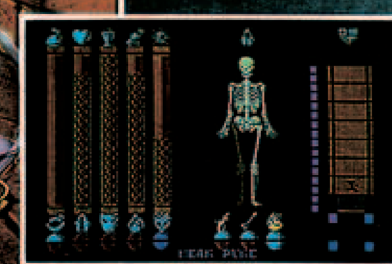
Una fantasía para tu ordenador... Pero no te descuides ni un solo instante. Te verás envuelto en una trepidante acción en la que tu joystick echará chispas.





GOTHIK

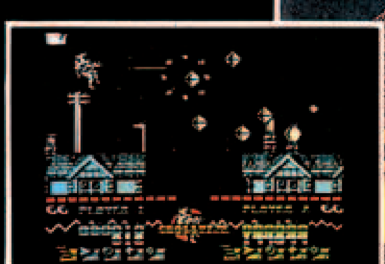
Un programa donde recorrerás siete niveles en constante tensión. Cuentas con tres tipos de armas distintos para defenderte. ¿Podrás pasar el primer nivel?





CROSSWIZE

Muévete a la velocidad del rayo por espacios lunares. No dejes de disparar al enemigo. Un juego de acción.





MAGNETRON

En el mundo de los droides, MAGNETRON es el más hábil e inteligente. ¡¡Un droide de la última generación a tu servicio!!



MCM SOFTWARE
conecta con la aventura

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

MCM
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELF. (985) 15 13 13

FIREBIRD
A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Express Raider

La forma más sencilla de acabar con los diferentes enemigos del juego es la siguiente:

Pumas: Debemos esquivarlos o tumbarlos y golpearlos.

Luchadores: Acabaremos con ellos si damos patadas y puñetazos rápidamente, abriendo el combate con una patada alta.

Borracho: Esquivamos las botellas que nos lanza agachándonos y golpeándole después con un puñetazo bajo cuando estemos lo suficientemente cerca de él.



También conseguiremos disminuir la energía de nuestros oponentes si golpeamos los carteles.

Raúl Muñoz (Madrid)

Warhawk

Movimiento de derecha a izquierda mucho más rápido:
POKE 26603,234
POKE 26604,234
POKE 26605,234
Los disparos sólo salen en la parte superior:
POKE 28215,234
POKE 28216,234
POKE 28217,234

Manuel Navarro Melendo (Barcelona)

Frank Bruno's Boxing

Introducir como nombre «and» y los códigos:

Frenchie	CE9IN9817
A. Andy	ML61ON4B6
P. Perfect	BFAINN2L5
Miner	2049'ER

Pulsar las teclas de Fuego + Espacio. Esperar un poco y, automáticamente, estaréis en el siguiente nivel.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

Head over Heels

Cuando lleguéis a una pantalla en la que aparecen una especie de osos formando una escalera, aparentemente con Head no podréis pasarla.



Para superarla, monta a Head sobre Heels y sitúale al lado de la puerta. Salta, y cuando esté bajando cambia rápidamente a Head y salta de nuevo. Éste se apoyará sobre Heels, que está en el aire y llegará a la ansiada puerta.

Patricio Carceles Aldavero (Murcia)

Ghostbusters

Si cuando os piden el número de cuenta respondéis que sí y utilizáis el nombre de Laura junto con el número 21741601, os darán una importante suma de dinero.

Rafael del Pino (Sevilla)

William Wobbler

Pulsa I,F1, Space y la tecla de Fuego. Con esto conseguirás tener un juego que nada tiene que ver con el «William Wobbler».

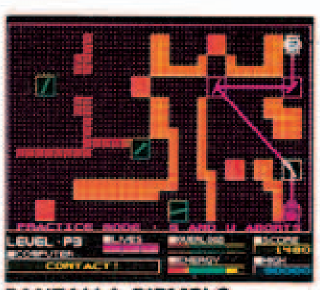
Luis Pablos Sánchez (Palencia)

N.O.M.A.D.

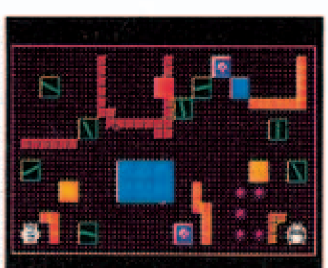
Vidas infinitas:
POKE 5222,234
POKE 5223,234
Número de vidas:
POKE 4217,n
SYS 33696

Rafael Jorge Santos (Cáceres)

PASATIEMPOS



PANTALLA EJEMPLO



PANTALLA PROPUESTA

FORMA DE RESOLVERLO: La pantalla que hemos escogido pertenece al juego Deflektor. En ella hemos ocultado la trayectoria del rayo hacia el receptor. Debéis descubrir cuál es el camino correcto utilizando los espejos, teniendo en cuenta que no es preciso emplearlos todos.

TURBO GIRL

Cuando las últimas luces se apagan y la noche cae, las calles de la colonia se convierten en una jungla con mil peligros acechando en la oscuridad, sólo los más audaces se atreven a adentrarse en su interior. Chicos y chicas duros como la reina de la noche: Turbo Girl.

Montada en su motor a reacción y enfundada en su insinuante traje de cuero negro Turbo Girl está más cerca de aparentar ser la cabecilla de una pandilla urbana que de parecer lo que en realidad es: teniente del cuerpo de intervención del ejército korg.

Como tal ha desempeñado cientos de peligrosas misiones extendiendo su fama hasta los rincones más recónditos del universo. Los líderes del universo la respetan, los jefes de los ejércitos la admiran, las jóvenes de toda la galaxia la imitan, los jóvenes, como no, están perdidamente enamorados de ella... Turbo Girl es algo más que una heroína, es toda una leyenda sobre dos ruedas.

El juego

Nuestro objetivo como ya habréis adivinado va a ser acompañar a la explosiva Turbo Girl en su búsqueda de los tres Elder, a través de las tres zonas que componen su guarida.

Cada zona tiene sus características particulares con diferentes tipos de peligros y de enemigos. Al final de cada una de ellas se encuentra uno de los Elder que buscamos, y necesitará un número mayor de disparos para ser destruido.

Cada zona está compuesta por cuatro niveles de forma tal que una vez superado alguno de ellos, si nos matan no volveremos al principio sino que empezaremos desde el último nivel en que estuviéramos.

La estación espacial

Las gigantescas ruinas de lo que fuera una ultramoderna nave espacial constituyen el primero de los decorados que van a servir de fondo a nuestra aventura.

Dos básicamente son las dificultades que vamos a encontrar en esta zona. Por una parte, y principalmente, tendremos que

Al final de la fase deberemos hacer frente al primero de los Elder, cuya apariencia por cierto, está muy lejos de toda similitud con forma humana, pues como comprobaréis, se trata de una gigantesca llama rodeada por cuatro satélites giratorios.

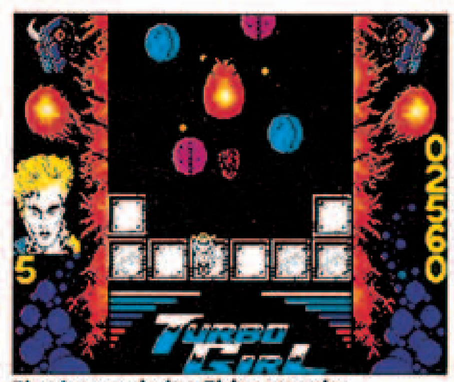
Una vez derrotado, aparecerá un mensaje de felicitación, y accederemos automáticamente al siguiente nivel.

El puente de los horrores

Las cosas se ponen difíciles. Atravesar el próximo decorado nos va a costar sangre, sudor... y vidas. Éste no puede ser más tétrico, un viejo puente abando-



Ante nosotros el abismo. Sólo un buen salto puede evitar lo peor.



El primero de los Elder ¡empieza lo difícil!

La reina d

Ahora nuestra protagonista se enfrenta al más difícil de cuantos retos se han planteado en su carrera. Tres extraños seres procedentes de más allá de los confines de nuestra galaxia están interceptando los suministros de la colonia, secuestrando cada una de las naves que hacia ella se dirigen gracias a su extensa flota de naves robot.

La misión de Turbo Girl no puede estar más clara: infiltrarse en el complejo enemigo y acabar con los tres Elder.

convertirnos en unos auténticos maestros del salto de tubería, pues estos obstáculos están repartidos a lo largo y ancho de toda la zona. La segunda de las dificultades, como no, son los incordiantes enemigos imprescindibles en un juego de estas características. En la primera zona, en concreto, nos vamos a encontrar con multitud de naves espaciales y tormentas de meteoritos dispuestos a reducir a nuestra moto y a nuestra persona a cenizas espaciales.

nado construido para comunicar la nave espacial con la superficie del planeta. Pero fue construido hace miles de años y el paso del tiempo ha dejado su huella sobre su metálica estructura. En realidad lo que antaño fuera un puente ahora no es sino un amasijo de hierros oxidados y cimientos corrompidos que se desintegran al más mínimo contacto. Afortunadamente, algunas de sus zonas permanecen prácticamente intactas por lo que nuestro objetivo va a consis-



de la noche

«Toda una leyenda sobre ruedas»



En el desierto calcinado se esconde el último de los Elder.

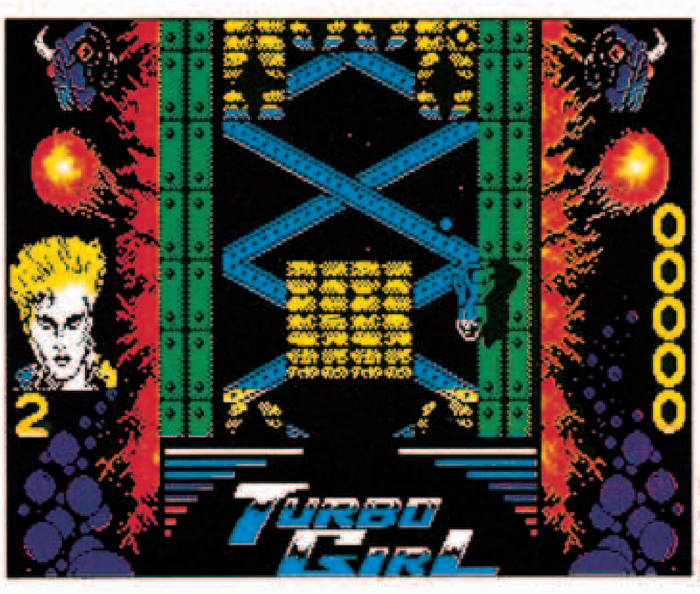


Todo tipo de naves espaciales animarán nuestro recorrido.

tir en aprender sobre qué zonas debemos saltar y tratar de hacerlo en el momento oportuno y desde el lugar correcto, cosa que, como vais a descubrir, es algo mucho más fácil de decir que de hacer.

En esta fase continúan incordiándonos todo tipo de naves espaciales, aunque cada vez son más rápidas y precisas con sus disparos.

Al final, como de costumbre, encontraréis esperándoos al segundo de los Elder, esta vez una



El puente se va desintegrando ¡conviene darse prisa!

fantástica nave espacial, que se defiende disparando unos misiles más difíciles de esquivar que la declaración de la renta.

Si pese a todo conseguís llegar hasta aquí y le derrotáis tendréis acceso al siguiente nivel.

El desierto calcinado

No es que esta tercera parte de nuestra misión sea fácil, en absoluto, pero desde luego, comparado con lo que acabamos de pasar parece casi un juego de niños.

El desierto calcinado, escondrijo del último de los Elder, presenta un panorama desolador, pero... ¡por lo menos no desaparece bajo nuestros pies!

La primera dificultad a la que vamos a tener que hacer frente son los peligrosos matojos arrastrados por el viento, su contacto dejará nuestra moto inservible por lo que nos costará una de nuestras preciadas vidas. Por otra parte continuaremos sufriendo la molesta presencia de multitud de naves enemigas dispuestas a que nuestra aventura acabe aquí.

No debemos dejarnos amilanar, el final está cerca, el último de los Elder, un reluciente y resistente tanque, nos espera agazapado al final del trayecto.

Ahora no podemos fallar, debemos mantener el pulso firme y el botón de disparo apretado, la victoria no se nos puede escapar... Turbo Girl sabrá recompensarnos, no lo dudéis ni un momento. ■

TURBO GIRL

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM ***** TURBO GIRL ******
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
  80 LOAD ""CODE 23296,60
 100 INPUT " CUANTAS VIDAS QUIER
ES (1/255) ";V: POKE 23330,V
 110 INPUT " EN QUE FASE QUIERES
 EMPEZAR (1/3) ";F: POKE 23335,F
-1
 120 INPUT "EN QUE ZONA DE LASFA
SES QUIERES EMPEZAR (1/4) ";Z
 130 LET A=Z-1
 140 IF A=0 THEN LET B=0: GO TO
160
 150 LET B=30+(A*30)
 160 POKE 23340,B
8000 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL           Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
8500 LOAD ""CODE
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31685BDD21004011001B	606
2	CD335BDD21C05D11B80B	1098
3	CD335BDD217869118896	1129
4	CD335B3E0632856A3E00	766
5	32976A3E0032416AC321	818
6	6A3EFF37CD5605C90000	975

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7850 TO &786E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7851,&A7
50 INPUT"Inmune a los disparos";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &7856,&C9
60 INPUT"Destruir cada Elder con un disp
aro";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &785B
,0
70 INPUT"Inmune a los choques";a$:IF UPP
ER$(a$)="S"THEN POKE &7863,1
80 INPUT"No caer al vacio";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":O
N ERROR GOTO 100:|TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
0:MODE 0:LOCATE 6,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!turbo1",&76C0:POK
E &7732,&50:POKE &7733,&78:CALL &76C0
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
E,C0,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
,C2,32,55,65,C3,DA,4F
```

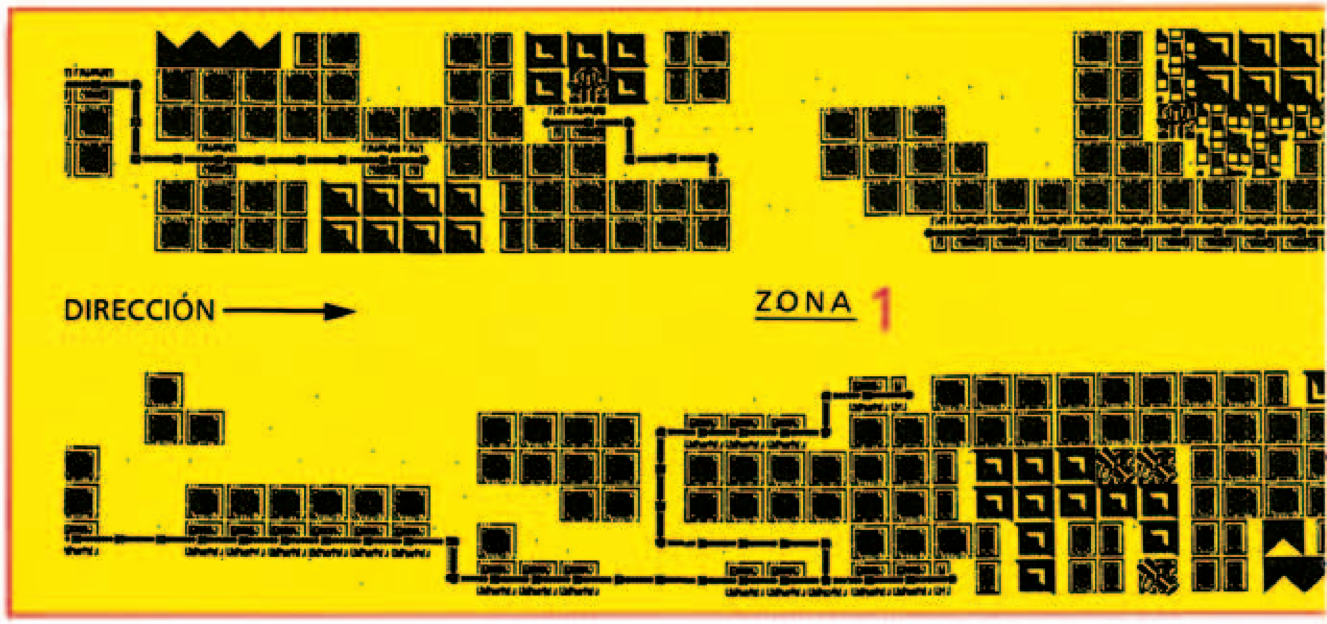
POKES TURBO GIRL AMSTRAD

VIDAS INFINITAS:
POKE &4F34,&A7
ENERGIA INFINITA:
POKE &5F73,&C9
DESTRUIR AL ELDER CON 1 DISPARO:
POKE &7355,0
POKE &7359,0
INMUNE A LOS CHOQUES:
POKE &6550,1
NO CAER AL VACIO:
POKE &6555,1

POKES TURBO GIRL SPECTRUM

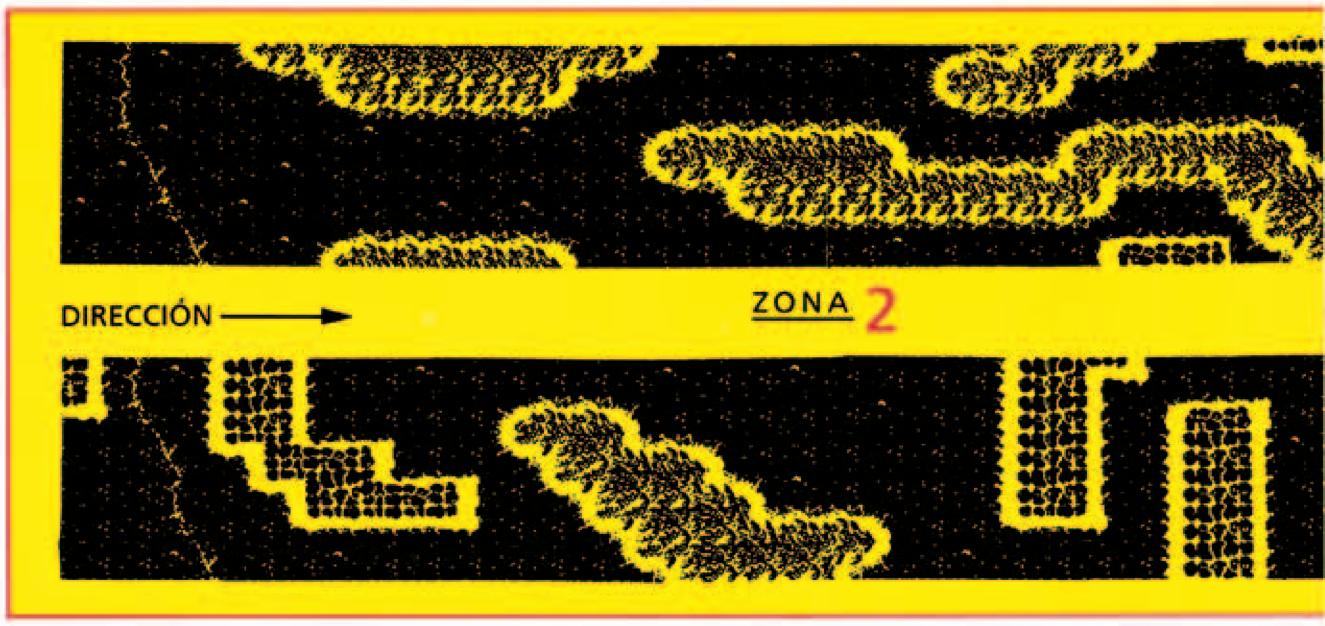
VIDAS INFINITAS:
POKE 27269,N(N=NUMERO DE VIDAS)
NUMERO DE SECCION:
POKE 27201,0 PRIMERA SECCION
POKE 27201,60 SEGUNDA SECCION
POKE 27201,90 TERCERA SECCION
POKE 27201,120 CUARTA SECCION
NUMERO DE FASE:
POKE 27287,0 FASE 0
POKE 27287,1 FASE 1
POKE 27287,2 FASE 2

ZONA 1



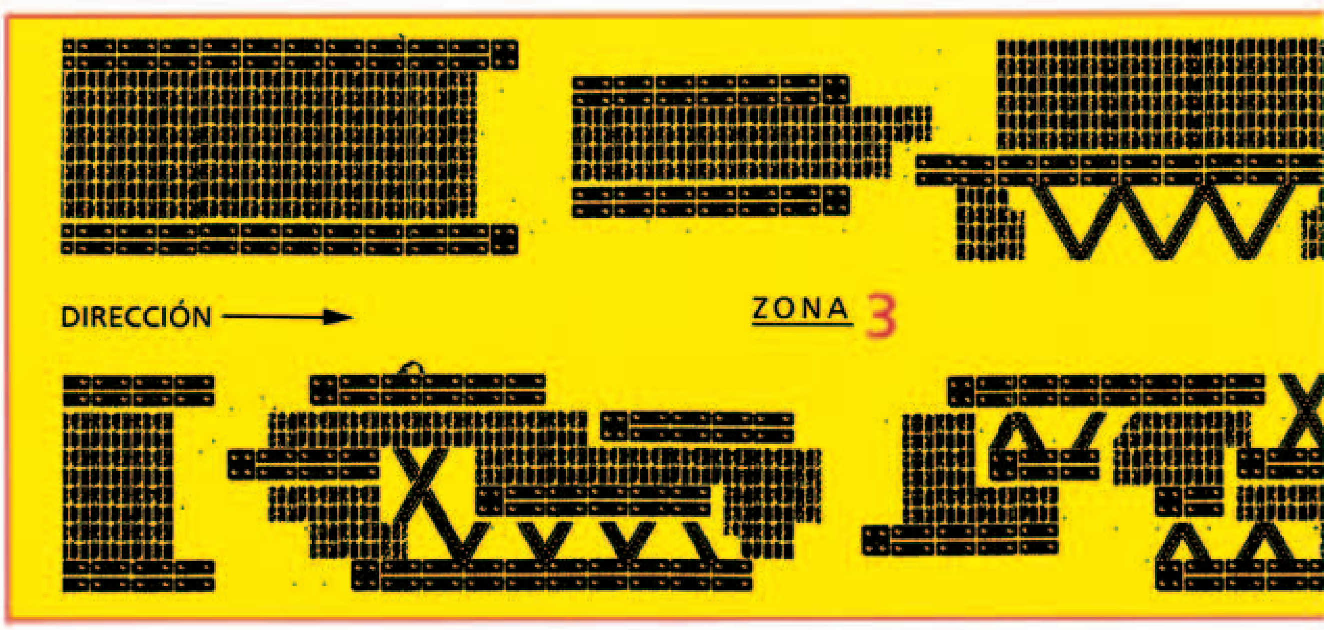
ZONA 2

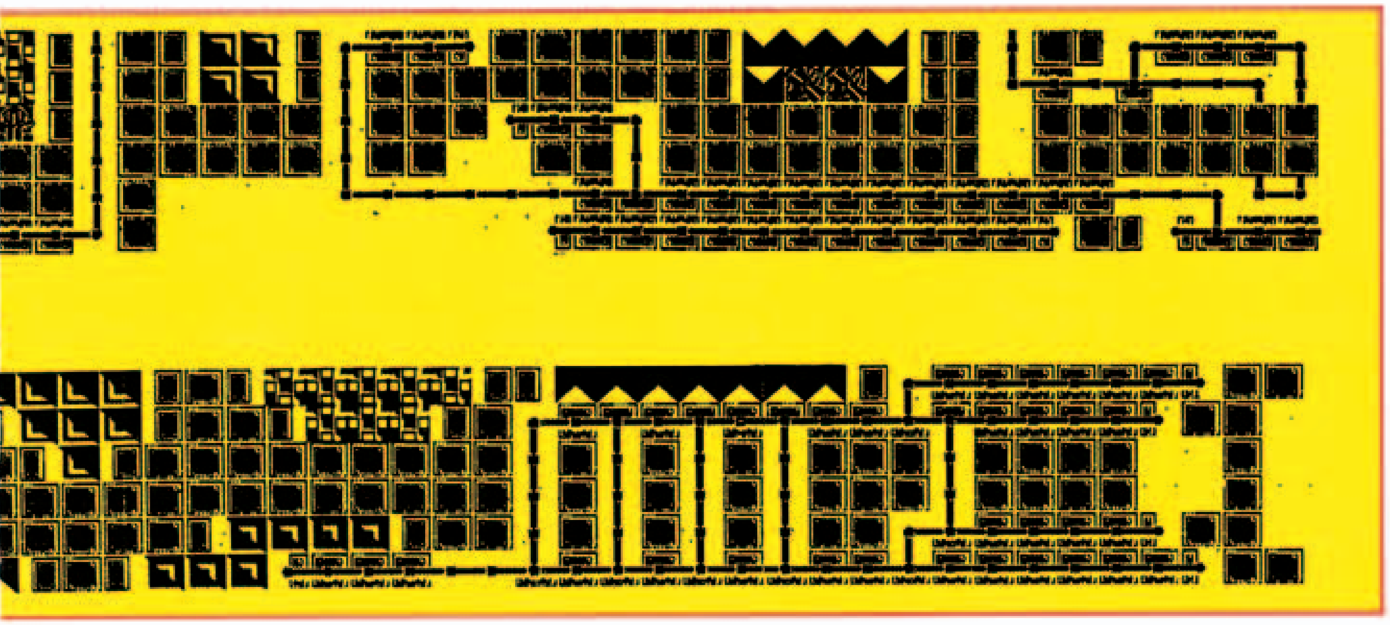
Teclear el listado 1 salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclear el listado 2 y salvarlo. Rebobinar la cinta y teclear LOAD"". Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

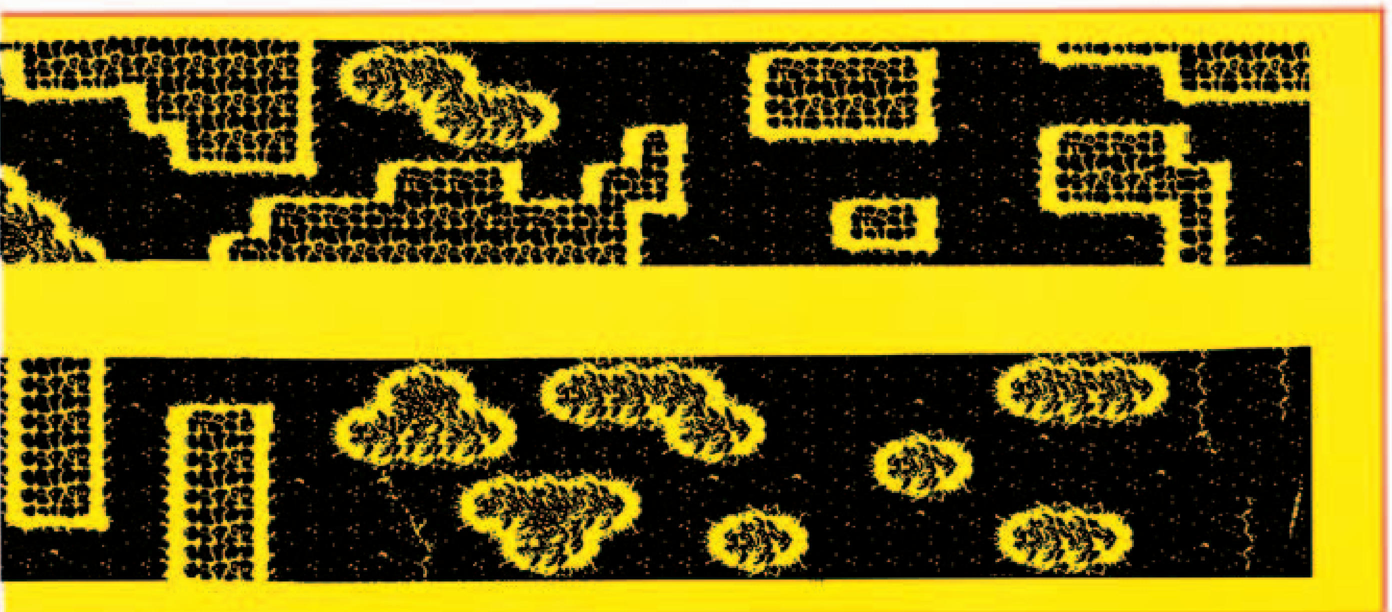


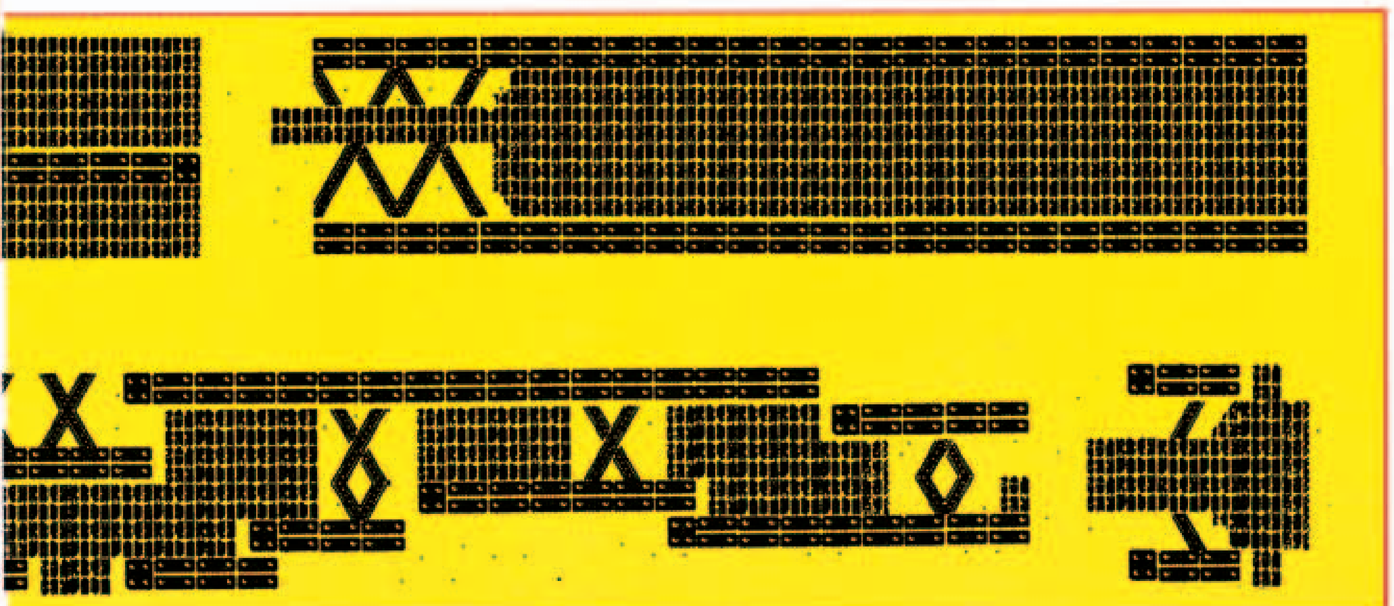
ZONA 3

Teclear el listado Basic, grabarlo en cinta, y ejecutarlo con RUN; contestar a las preguntas y poner la cinta original.









MSX

```
10 'TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300TO&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"T
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS BALAS (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS NAVES (S/N)";A$:
IFA$="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LOS AGUJEROS (S/N)";
A$:IFA$="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":A$=INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,34815!:SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS
100 BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:":BLOAD"cas:"
,R:BLOAD"cas:"
150 IFPEEK(&H8300)THENPOKE&H8B80,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFPEEK(&H8301)THENPOKE&HA0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFPEEK(&H8302)THENPOKE&HAA3E,&HC9
180 IFPEEK(&H8303)THENPOKE&HA375,&HC9
190 DEFUSR=35700!:A=USR(A)
```

POKES TURBO GIRL MSX

VIDAS INFINITAS:
POKE &H8B7A,0
POKE &H8B00,0
POKE &H8B01,0
INMUNE A BALAS ENEMIGAS:
POKE &HA0CB,201
POKE &H9C06,201
INMUNE A NAVES ENEMIGAS:
POKE &HAA3E,201
INMUNE AGUJEROS ESPACIALES:
POKE &HA375,201

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutarlo con RUN; contestar a las preguntas y poner la cinta original.

Taipan

Spectrum

1. ¿Cómo se consigue el dinero prestado en el Taipan?
2. Me gustaría que me dieran un poke para el Batman

Raúl Hermoso Sánchez (Madrid)

1. Para conseguir el dinero prestado, rechaza la comida que te ofrece la camarera. En la trastienda, un personajillo singular te prestará dinero a cambio de medio medallón.

2. Para el juego Batman prueba con los POKES 36798,0 y 26174,0 que te proporcionarán vidas infinitas y mayor velocidad, respectivamente.

Bomb Jack

Amstrad

1. ¿Es que el Bomb Jack no tiene final? Si es así, ¿podriáis darme un poke de vidas infinitas?
2. ¿Podriaís decirme un poke de vidas infinitas y otro de juego sin enemigos para el Commando?
3. En el juego Airwolf, el helicóptero al rozar las piedras o un radar explota instantáneamente. ¿Cómo se podría solucionar esto?

Juan José Armores (Alicante)

1. Como ya hemos indicado en alguna ocasión, el Bomb Jack es uno de esos juegos interminables, en los que las pantallas se repiten cíclicamente, y aunque estés una semana seguida jugando, no aparece el final.

2. Respecto a los pokes que nos pides, rebuscando por nuestros archivos hemos encontrado algunos, ahí van:

— Bomb Jack: vidas infinitas POKE 6653,Ø

— Commando: no hemos encontrado ninguno que elimine a los enemigos, pero por si te valen te damos estos otros:

Vidas infinitas Poke &73B,Ø
Poke &73C,Ø
Poke &73D,Ø
Bombas infinitas Poke &4EØF,Ø

3. Airwolf. Te hemos conseguido un poke para atravesar los muros, pero ten cuidado de no intentar ir a una pantalla inexistentes, pues el programa se quedará colgado.

Poke &7B33,Ø
Poke &7BB4,Ø
Poke &7BB5,Ø

Army Moves

Amstrad

1. ¿Cuál es la clave de acceso para la segunda fase del Army Moves de Amstrad?
2. ¿En qué revista han puesto el cargador del Head over Heels?

Pablo Uriel Cantero (Soria)

1. La clave para jugar la segunda parte de este juego, ya clásico en la historia del Soft es: 15372.

2. El juego Head over Heels está «destripado» en MICROMANIA 23, encontrarás un cargador para poder jugar con todas las ventajas posibles.

¿Puede hablar un MSX?

MSX

1. ¿Existe alguna función especial en el MSX para grabar a más de 2.400 baudios?
2. ¿Hay algún programa en el mercado para hacer que el MSX hable?

Ismael Cansino (Málaga)

1. Es una lástima que no aclares el ordenador que posees, no obstante, intentaremos solucionarte el problema.

En los manuales MSX se especifica que la orden que nos pides es:

SCREEN,,,Ø para 1.200 baudios.

SCREEN,,,1 para 2.400 baudios.

No obstante, la mayoría de los MSX utilizan:

SCREEN,,,1 para 1.200 baudios.

SCREEN,,,2 para 2.400 baudios.

Es fácil comprobar si has seleccionado el modo 2.400 baudios, pues el tono de la grabación es sensiblemente más agudo.

2. En cuanto al programa sintetizador de alófonos sabemos que existe, al menos, un cartucho «Spectravídeo», pero por el momento no se encuentra en el mercado español.

Plus 3

Spectrum

1. Me gustaría saber si en el Plus 3, se pueden grabar en disquetes, los programas de cassette que están protegidos para que no se pueda acceder al listado. ¿Cómo se debe hacer?
2. Se pueden pasar los juegos de Amstrad al Plus 3. ¿Cómo?

Sergi Sole (Badalona)

1. No, a menos que dispongas de una unidad de disco controlada por un disciple o un plus-D que disponen de estas opciones.

2. El software del Amstrad y del Spectrum es incompatible, por tanto lo que propones es imposible.

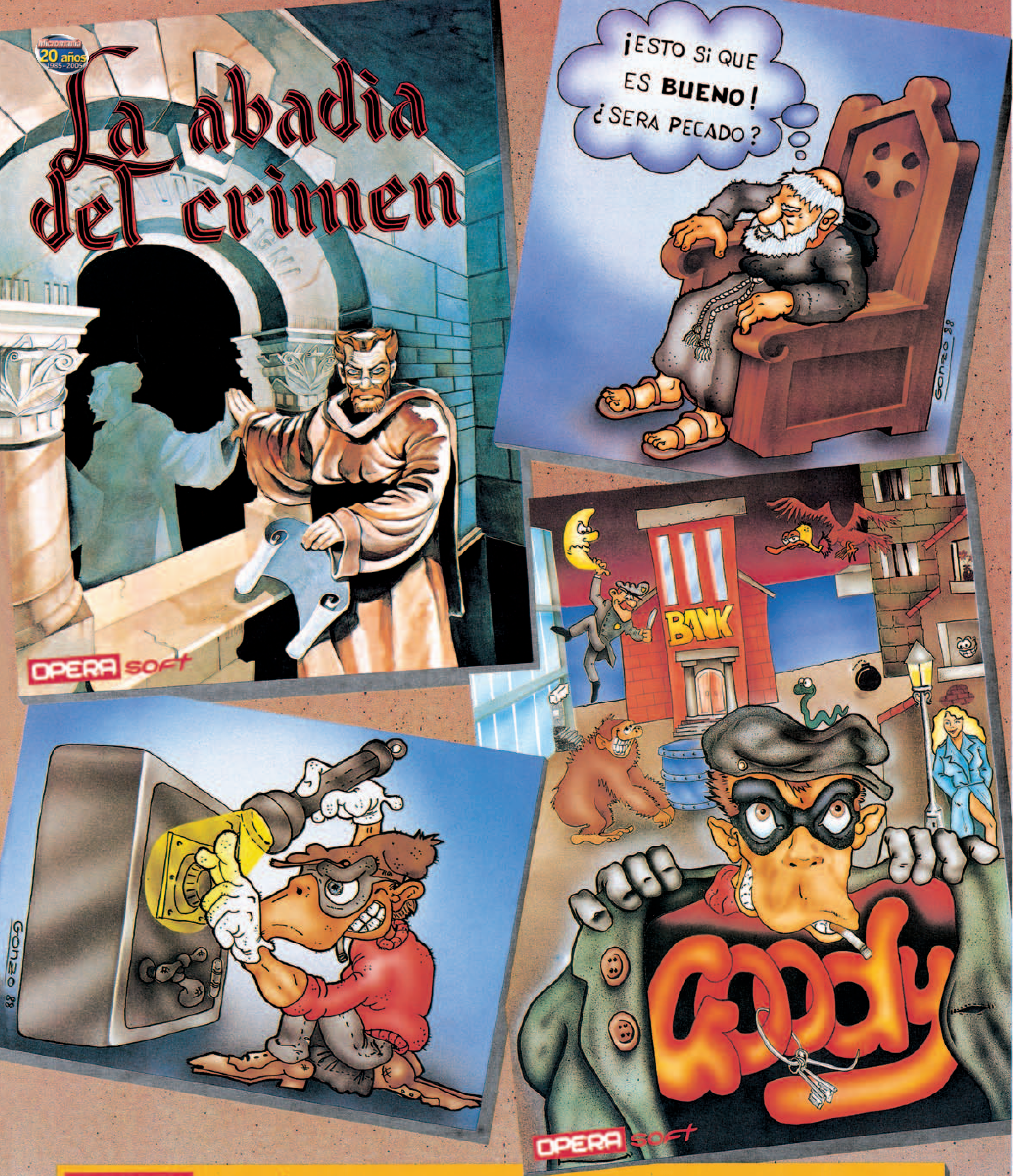
Cargadores

Commodore

¿Qué puedo hacer con los cargadores que publicáis para emplearlos en la versión en disco de los juegos, ya que la mayoría tiene instrucciones para cassete?

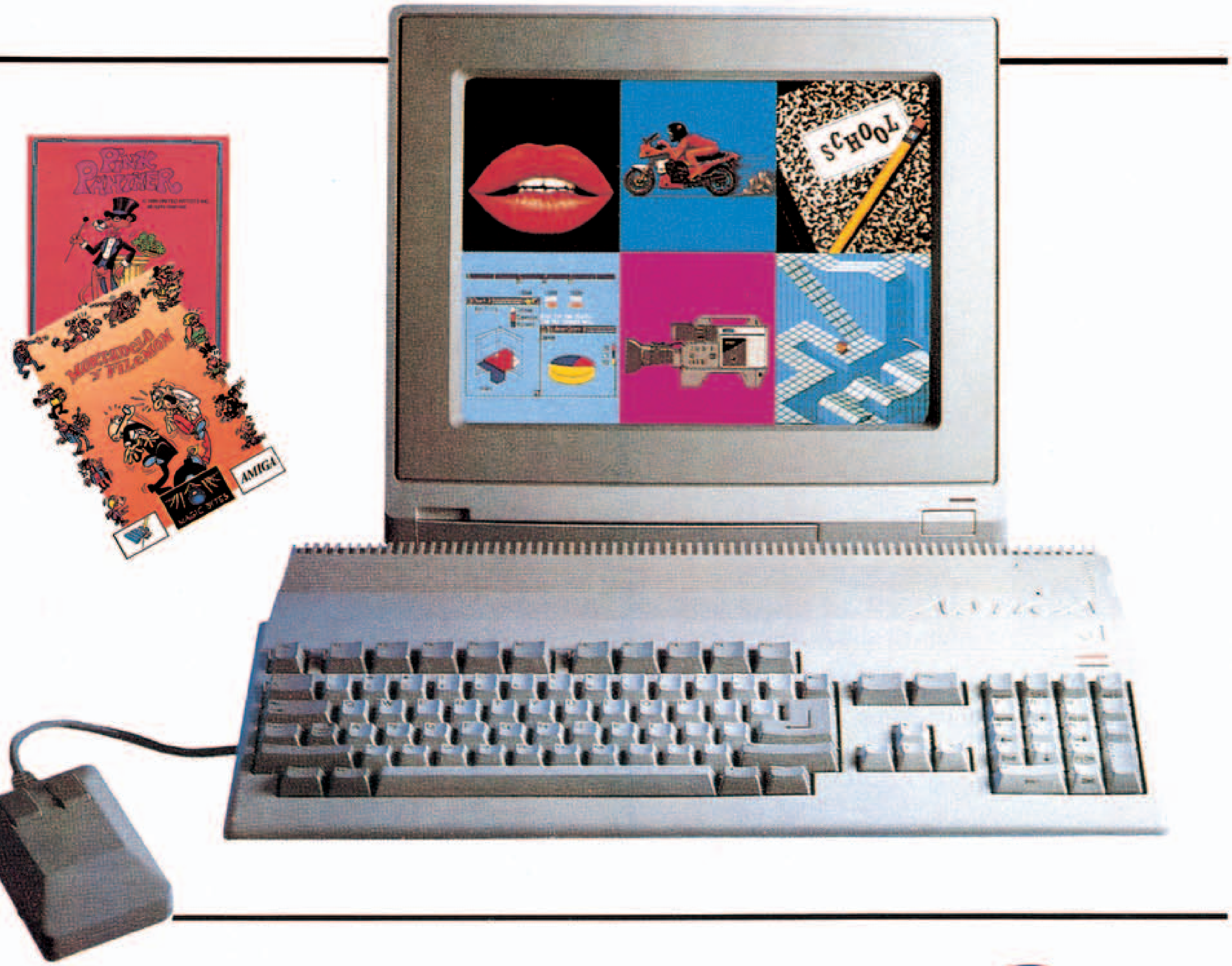
Sergio Torres (Las Palmas)

Los cargadores publicados en la revista son para la versión en cinta del juego, debido a que, aunque aumenta el número de usuarios de disco, el cassette sigue siendo el modo de almacenamiento más popular, por tanto, los cargadores no son válidos para la versión en disco. De todas formas, para que no te desanimes, sí podrás utilizar los pokes directos después de hacer un reset, ya que éstos funcionan indistintamente.


Micromanía 20 años 1985-2005
La abadia del crimen
OPERA soft
¡ESTO SI QUE ES BUENO! ¿SERA PECADO?
Gonzo 88
BANK
Gonzo 88
Goody
OPERA soft

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500



El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.

Commodore

☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre ....

Dirección ....

Teléfono ....

Población ....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28028 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona



VENOM STRIKES BACK

La historia continúa...

Scott unificó sus ideas. Temía encontrarse ante Mayhem. Odiaba, como todos los otros habitantes de la Tierra, al perverso tirano. Pero esta vez era diferente. Hasta ahora, todos los intentos del genio loco habían sido fallidos, pero esta vez... quizá triunfara. Y, lo que es peor, lo haría con su ayuda.

Scott era el hijo de Matt Trakker, líder de la organización MASK, que hasta el momento había defendido la Tierra con brillantez de los planes del villano. Pero éste no se rindió. Es más, tramó el plan que, con toda seguridad, le llevaría a la conquista del planeta: secuestró a Scott Trakker delante de las narices de su padre y ahora amenazaba con darle muerte si no se cumplían sus peticiones.

Estas se podían resumir en una: la desaparición de la organización MASK y todas sus filiales, con lo que el camino hacia la conquista de la Tierra quedaría libre para Venom, su asociación criminal.

No contaba, sin embargo, con la desesperación de un padre en las condiciones de Matt, quien con la ayuda de Alex Sector, había localizado el lugar en que permanecía confinado su hijo. Además, se disponía a rescatarlo...

El juego

Matt Trakker es trasladado a la Luna (¿qué mejor lugar para un lunático como Mayhem?) donde está vigilado su hijo. Una vez aquí la aventura comienza.

El juego está formado por 93 pantallas repletas de enemigos de toda clase, cuyo único objetivo es evitar el nuestro, esto es, la liberación de Scott Trakker. Los paisajes son variados: desde los salvajes escenarios selenitas hasta los sofisticados fondos de las bases supermodernas. Pero en unos y otros acechan enemigos por doquier.



El juego está formado por 93 pantallas repletas de enemigos, cuyo único objetivo es evitar el nuestro, esto es, rescatar a Scott.

Distribuidos por la Luna hay, como es lógico una serie de objetos que nos ayudarán a combatir al malvado Mayhem y a sus criaturas. Estos se cogen agachándose y se seleccionan con los números del 1 al 4. Debajo del lugar en que aparecen los objetos tras ser recogidos hay una pantalla de mensajes, que nos mantiene en constante contacto con Sector, nuestro ayudante en la Tierra. A la derecha está situado el indicador de energía, cuyo funcionamiento ya os imagináis.

Cada cierto tramo, aparece una puerta por la que hay que introducirse para acceder a la siguiente etapa. También aparecen algunos ascensores, pero éstos son simplemente decorados.

También hay en el juego posibilidad de introducir contraseñas y así ahorrarnos parte del recorrido para conseguir nuestro objetivo. Más tarde se explicará el procedimiento.

Los enemigos

En este juego los hay muy variados y de todos los colores, pero, no os confiéis, todos buscan lo mismo: dar fin a la partida. Encontrarás los siguientes:

— **Esfera de la muerte:** por increíble que parezca, son redondas. Caen desde arriba o salen del suelo. Su toque resta energía al desafortunado viandante. Se pueden destruir con un disparo.

— **Globincho:** tienen forma de globo con púas. Se dedican a subir y bajar sobre una posición. Basta con saltarlo, aunque no son inmunes a nuestra munición.



Mayhem tramó el plan que, con toda seguridad, le llevaría a conquistar el planeta

— **Calditos:** tienen forma de tazón invertido. Son bichos rastreros que se deslizan por el suelo. Es difícil destruirlos, por lo que se recomienda saltarlos. Su contacto resta energía.

— **Angel de la muerte:** se trata de unos magníficos misiles (buscadores de ADN, según el folleto del arma). Aparecen desde el extremo derecho de la pantalla y tienen la virtud de que su toque acaba con tu vida.

— **Platillo volante:** aparece desde la derecha y se dedica a lanzar bombas tamaño gigante al atrevido héroe. Sobra decir que su contacto es letal.

— **Supermisil:** aparece al final de algunas etapas y te persigue por las pantallas, hasta ser destruido. Por su tamaño lo reconocerás y necesita numerosos impactos para ser destruido.

— **Alubias:** reciben este nombre por su asombroso parecido con ciertas legumbres (las lentejas ¿no?). Se mueven botando desde la izquierda y su toque resta energía. Son sensibles a los disparos.

— **Serpiente:** bicho indestructible formado por varias articulaciones, que se pasea por dos pantallas ondulándose. Por si acaso su imagen no te parece sospechosa, aléjate de ella, pues es peligrosa.

— **Cuelliñón:** se trata de un cañoncito de altura variable, que se dedica a disparar bolitas, cuyo contacto resta energía. Dos disparos en la boca y es máquina muerta.

— **Minas:** permanecen en el suelo para que el desinformado paseante tropiece con ellas. Se esquivan con un salto.

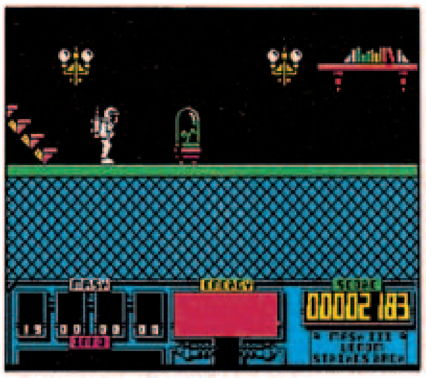
Ya conoces a la serie de fieras que no te guardan precisamente cariño. Ahora veremos cómo corresponderlas.

Los objetos

Como ya se dijo, en tus correrías por el satélite encontrarás algunos enseres de utilidad. Todos tienen el mismo aspecto: de caja con unas iniciales, siendo éstas las que determinan la clase de objeto. Encontrarás los siguientes:

— **Penetrator** (P): al apretar el disparo, tu cuerpo se cubrirá de una barrera que no permitirá a nada dañarte. Sólo hay una caja de este tipo, por lo que se recomienda administrarlo bien.

— **Backlash** (Bl): es un disparo en forma de misil.



Si cogemos los diferentes objetos del juego aparecerá bajo ellos un contador con 99 unidades, que se irá decrementando con su uso.

— **Jackrabbit** (Jr): es de mucha utilidad. Te permite un disparo de las características del «Backlash» pero además puedes volar al usarlo.

— **Healer** (H): al usarlo tu energía se repondrá.

— **Blaster** (B): te da un disparo muy potente, que seguirá en acción hasta que salga de la pantalla, esto es, atraviesa los enemigos (y los destruye).

Al coger estos objetos aparece bajo ellos un contador con 99 unidades que se irán decrementando con su uso. Ten en cuenta que ninguno de los objetos destaca por su abundancia, por lo que es conveniente una adecuada administración de ellos, particularmente del «Jackrabbit» y del «Penetrator», sin los que no podrás dar fin a tu misión.

Las contraseñas

Entre las opciones que hay al principio del juego está la de introducir contraseña. Al elegirla, tendrás que introducir la clave, pero, al contrario de lo que se esperaría, el juego no comienza en el sitio donde se esperaría, sino lo hace en el lugar de siempre.

Para poder valernos efectivamente de las contraseñas es necesario, tras introducirlas, jugar normalmente pero, al llegar a la primera puerta, no introducirse por ella, sino continuar avanzando hacia la derecha. Así, llegaremos a una pantalla con cuatro cabinas. Encima de cada una de éstas hay un indicador de funcionamiento. Si está dando vueltas indica que la cabina se puede usar (y lo estará si hemos introducido alguna clave) y bastará con seleccionar la cabina deseada y dirigir el joystick hacia abajo.

Las contraseñas aparecen al llegar a determinados sitios en el lugar destinado a los mensajes. Son las siguientes: **«Mayhem»**, **«Transmogrify»** y **«Valkyr»**.

Nivel uno

Salimos del teletransportador y nos encontramos con dos objetos: «Penetrator» y «Backlash». Seleccionamos éste. En la segunda pantalla hay esferas, por lo que procuraremos pasarla a toda velocidad. Luego nos encontramos ante un río con un puente muy curioso que tampoco supone mayor dificultad.

La cuarta pantalla supone más diversión: es conveniente disparar primero al cuelliñón, pero mucho cuidado con las esferas. Luego encontramos un globincho, al que destruiremos para saltar sin mayor complicación los dos pozos y llegar a la primera puerta. Más a la derecha queda la pantalla de las cabinas.

En las cuatro pantallas siguientes no hay peligros llamativos. Sólo una ración de «calditos» que con un salto mostrarán su impotencia. Nos aprovisionaremos de «Jackrabbit» y llegaremos a otra puerta.

Tras ésta aparecerán los temidos ángeles de la muerte. Conviene dispararlos hasta que haya un momento despejado y salir corriendo. Otro método es el uso de «Penetrator».

A continuación encontraremos otro de esos puentes tan maravillosos, acompañado de un cuelliñón, del que daremos buena cuenta antes de atravesar el río. En la pantalla siguiente encontraremos un platillo volante y dos minas en el suelo. La única solución es avanzar, saltando las minas y usando el «Penetrator» cuando pase por encima de nosotros descargando regalos. A continuación encontraremos un cuelliñón y luego pozos de agua, que no ofrecen mayor dificultad. También aparecerá un «Blockbuster», que dejará el camino libre para llegar a un nuevo río y luego una serie de pozos aderezados con esferas, que tampoco supondrán gran dificultad para un avezado aventurero. Nada más saltar otro pozo llegaremos a la orilla de un lago que superaremos con el uso del «Jackrabbit». Podemos descansar en un islote. Finalmente, aparecerá un supermisil: se recomienda usar «Penetrator». Tras él, hay una puerta que nos conduce al...

Nivel dos

Ahora aparece la primera contraseña, que es «Mayhem».

En las siguientes pantallas no hay apenas dificultades: sólo un cuelliñón y un ataque de alubias. Tampoco olvidemos reponer «Jackrabbit». La nueva puerta nos conduce a unas grutas.

En la segunda pantalla aparecen ángeles, por lo que usaremos «Penetrator». Luego nos atacan esferas y, en la cuarta pantalla, hay un cuelliñón al que destruiremos antes de saltar el embalse con «Jackrabbit». El camino hasta la nueva puerta está libre de peligro.

En las siguientes seis pantallas encontraremos calditos y alubias, que esquivaremos por el procedimiento habitual. La nueva puerta nos conduce a otras cavernas en las que se nota la mano humana.

El comité de recepción está formado por un cuelliñón del que nos desembarazaremos con rapidez, para aprovisionarnos con el «Healer» y un paquete de «Jackrabbit». La siguiente pantalla tiene como habitantes esferas que saltan del suelo. Aparte de esto, un charco se interpone a nuestra salida. Usa el «Jackrabbit» para pasarlo.

En la pantalla siguiente aparecen ángeles, pero se chocan contra la pared, por lo que es cuestión de esperar a que se cansen. Después hay tres pantallas de descanso, sólo aderezadas por un lago que superaremos con el «Jackrabbit». Luego vienen dos pantallas con esferas que no presentan mayor complicación. Tras éstos tendremos que destruir un cuelliñón y ya no encontraremos más problemas hasta traspasar la nueva puerta, salvo los ocasionales charcos.

Nivel tres

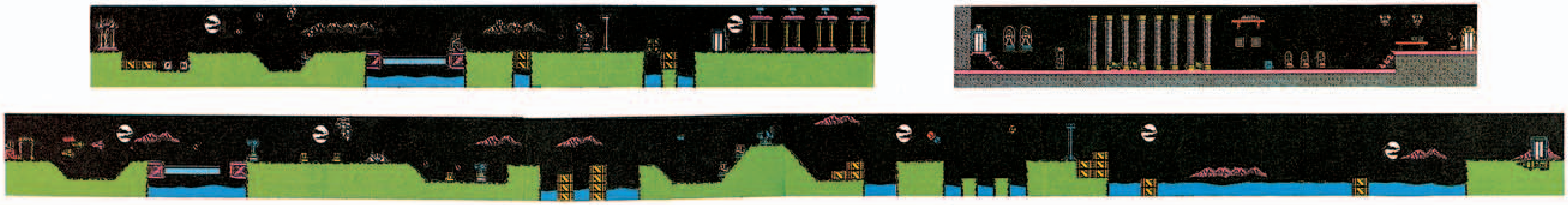
Se nos informa de la correspondiente contraseña: «Transmogrify». Pero no hay que perder en ningún momento la atención, pues también hay en la pantalla un par de cuelliñones, los cuales sucumbirán ante nuestro poderío dejando libre el camino hacia unas porciones de «healer» y «blaster» (eso sí, esquivando las minas).

En la siguiente pantalla hay dos cuelliñones que han de morder el polvo antes de que saltemos los pozos con nuestra habitual pericia. Después sufriremos un ataque de alubias, para dar paso a un globincho, que destruiremos. En la misma pantalla hay también un cuelliñón que será sobrepasado con el «Jackrabbit».

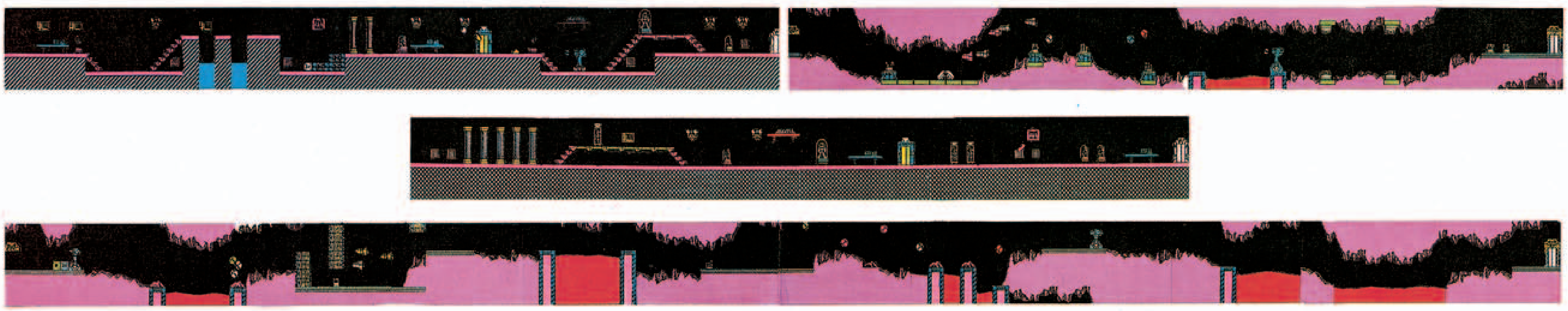
La nueva pantalla presenta un «Blockbuster» y tres minas; la estrategia es la de siempre: destruir el lanzamisiles y luego saltar las minas. Finalmente encontraremos un supersimil vigilando la puerta. Dispara deprisa y con el «Blaster» para dar fin a sus días.

Tras la puerta acechan alubias y un cuelliñón, que es recomendable pasar por vía aérea. Tras esta pantalla, hay tres de descanso y luego otra con calditos y dos cuelliñones distribuidos estratégicamente (esto es, con mucha mala idea). Dispara a los cuelliñones y salta cuando se aproximen los calditos; avanza cuando hayas destruido ambos cañones. Otra manada de caldi- ▶

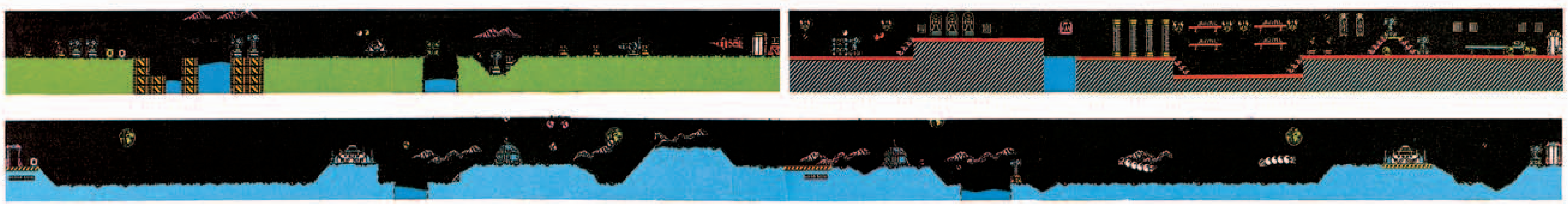
NIVEL 1



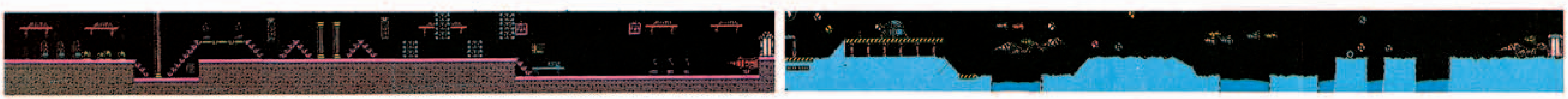
NIVEL 2

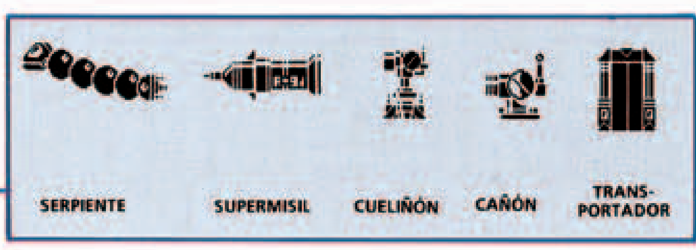


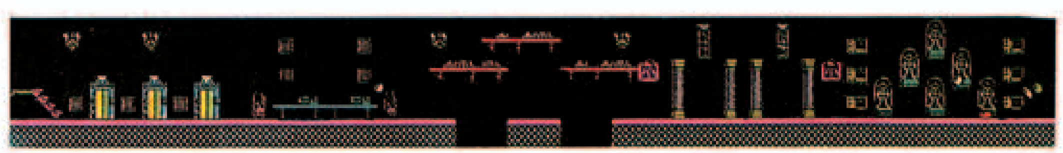
NIVEL 3

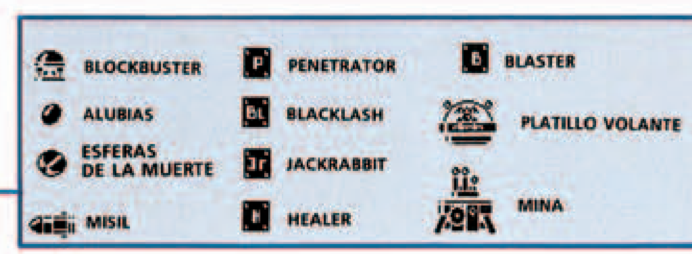


NIVEL 4











tos nos separan de la puerta que conduce a la base lunar.

Ya estamos en Alpha Site, y aquí tomamos la caja de «Blaster». Para llegar al nuevo nivel no hay más dificultades que las presentadas por una riada de esferas y otra de agua.

Nivel cuatro

La información puntual nos deja conocer que la nueva contraseña es «Valkyr». Nos encontramos en Beta Site. Al desplazarnos hacia la derecha hallaremos un canal vigilado por un cuelliñón, al que destruiremos antes de saltar. De la siguiente puerta sólo nos separa una serpiente, que se mueve por dos pantallas. Para pasarlo usaremos el «Jackrabbit» cada vez que se acerque hasta salir de las dos pantallas que constituyen sus dominios. Finalmente, destruimos el cuelliñón y nos metemos por la puerta.

En las siguientes pantallas sólo hay dos peligros: calditos en la primera (que no ofrecen dificultad ante nuestro portentoso salto) y un supermisil en la sexta (que no opone obstáculo a nuestro formidable disparo). Hemos alcanzado otra puerta.

Al atravesarla entramos en Iota Site, última zona de la base. La primera pantalla está habitada por esferas, siendo ésta el único peligro que presenta. Esto no ocurre en la segunda, donde de aparte de los ángeles deberemos saltar un río. En la tercera hay otro ataque de esferas, que son sustituidas en la cuarta por más cohetes, con otro foso que saltar. Después hay una nueva oleada de esferas, esta vez con pozos que esquivar. Otro ataque desesperado de los ángeles de la muerte nos permitirá llegar a la última puerta.

La nueva pantalla no tiene dificultad, pero en la siguiente vuelven a la carga las alubias. Luego hay que saltar sobre dos abismos y ahora nos atacarán los calditos. Una última oleada de impotentes alubias nos separan de nuestro destino...

Casi un final feliz

—Scott, hijo mío, —dijo emocionado Matt.

—¿Qué quieres, papá?, —inquirió el pequeño.

—Rápido, tenemos que irnos —respondió Matt. Su hijo no estaba muy asustado, ni tampoco parecía deseoso por irse.

—Pero... ¿tenemos que irnos ya? Espera que termine la partida. Estoy a punto de rescatarte... ■

Fernando Herrera

SPECTRUM

LISTADO 1

```
 10 REM ************************
 20 REM **                    **
 30 REM **    J.E BARBERO     **
 40 REM **                    **
 45 REM **   SPECTRUM  48K    **
 47 REM **                    **
 50 REM ************************
 55 REM
 60 REM ******** VENOM ********
 65 REM
 70 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK VAL "7": CLS : CLEAR VAL "
24576": POKE VAL "23658",VAL "8"
 75 LOAD ""CODE VAL "65200",VAL
 "60"
 80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS? (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO VAL "100"
 90 FOR N=VAL "65228" TO VAL "6
5243": POKE N,NOT PI: NEXT N
 100 INPUT "QUIERES NO HUNDIRTE
EN EL AGUA? (S/N) ";A$: IF A$="S
" THEN GO TO VAL "120"
 110 FOR N=VAL "65243" TO VAL "6
5251": POKE N,NOT PI: NEXT N
 120 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE NOT PI
8500 LOAD ""CODE VAL "30000"
9000 RANDOMIZE USR VAL "65200"
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3DD21004011001B3EFF	922
2	37CD5605DD2100601100	718
3	9E3EFF37CD5605AF32ED	1288
4	B332AFBA32DCC2320DC2	1519
5	32DEC2322ECC322FCC32	1117
6	30CC3D322292C3009100	883

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60

Teclear el listado 1 salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclear el listado 2 y salvarlo a continuación, rebobinar la cinta y teclear LOAD"". Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &C0:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9B,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT"Superpoderes infinitos";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &A8,&C9
60 INPUT"Sin enemigos";a$:IF UPPER$(a$)=
"S"THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT"No morir al caer al agua";a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &B2,&C9
80 INPUT"Conservar superpoderes";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &B7,&3A
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 100:|TAPE
100 MEMORY &3FFF:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MO
DE 1:LOAD"!",&4000:CALL &80
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,3
E,C3,32,8E,1,21,9A,0,22,8F,1,C3,0,1,3E,3
A,32,47,33,32,22,42,3E,2,32,28,3A,3E,8,3
2,81,31,3E,DD,32,D7,41,3E,CD,32,62,32,3E
,DD,32,9C,4,32,9F,4,C3,0,4
```

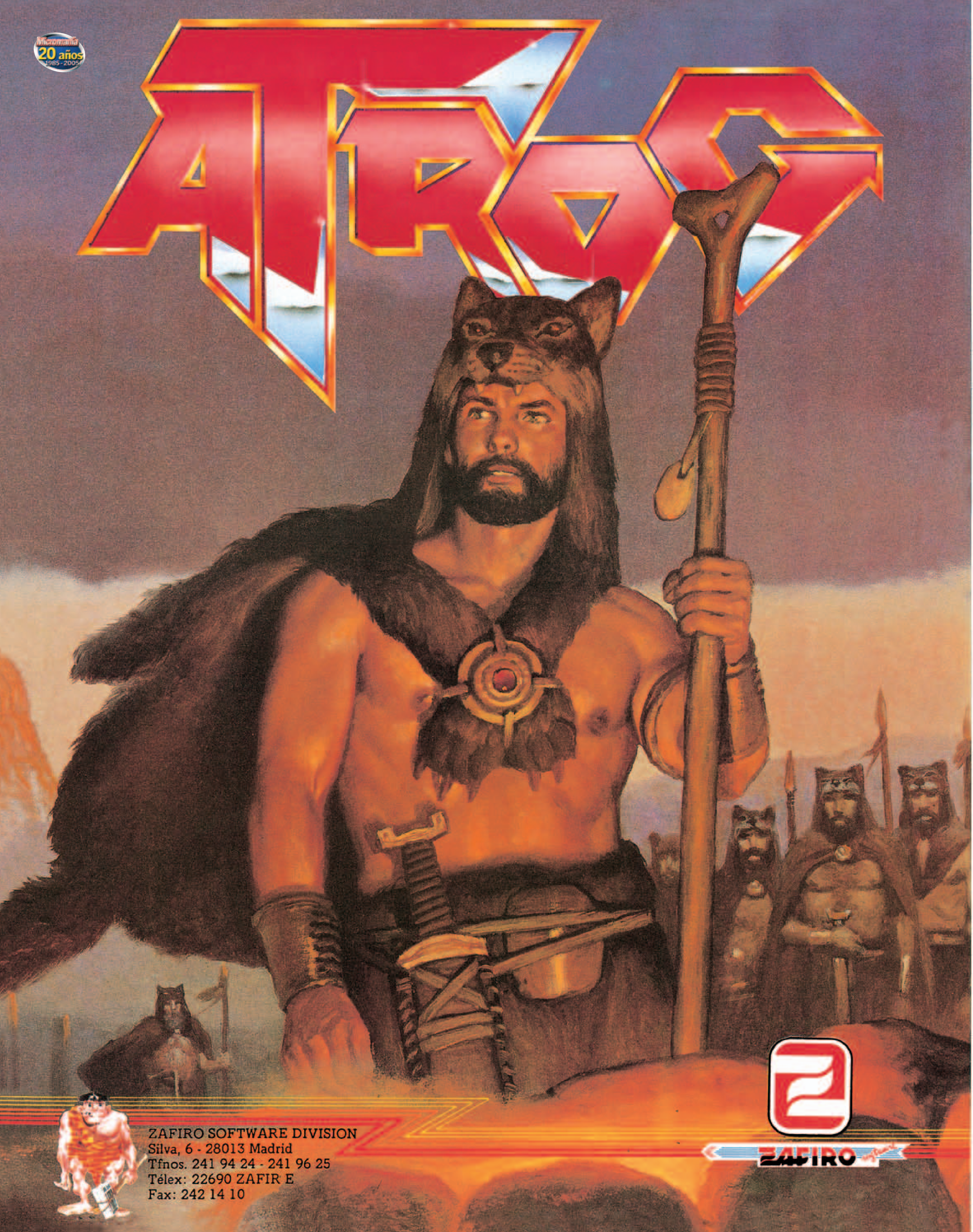
Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.

POKES AMSTRAD

ENERGIA INFINITA:
POKE &3347,&C9
POKE &4222,&C9
POKE &3A28,0
SUPERPODERES INFINITOS:
POKE &3181,&C9
SIN ENEMIGOS:
POKE &41D7,&C9
INMUNE AL AGUA:
POKE &3262,&C9
CONSERVA SUPERPODERES:
POKE &49C,&3A
POKE &49F,&3A

POKES SPECTRUM

VIDAS INFINITAS:
POKE 46061,0
POKE 47191,0
POKE 49884,0
POKE 49885,0
POKE 49886,0
INMUNE AL AGUA:
POKE 52270,0
POKE 52271,0
POKE 52272,0



Micromanía
20 años
1985 - 2005
ATROG
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10
ZAFIRO

Es De Los Tuyos

Nuevo INVES PC-X10





El nuevo INVES PC-X10 es el ordenador personal hecho a tu medida y totalmente compatible.
Con tus necesidades. Con tus estudios. Con tu presupuesto.
Memoriza sus prestaciones: apuntes, fichas, programas de cálculo, resistencias, agenda de trabajo, calendario escolar...
Sí. El nuevo INVES PC-X10 es un ordenador personal que deja pequeños a los más grandes.
Y si piensas que es caro, suspenso en cálculo.
Además, también es perfectamente compatible con la mayor oferta de programas del mercado.
Grábalo bien en tu memoria.
Es el nuevo INVES PC-X10.
Es de los tuyos.

CARACTERISTICAS TECNICAS:

- TURBO. Velocidad seleccionable entre 4.77 y 10 MHz.
- Compatibilidad software y hardware.
- Memoria RAM de 512 Kbytes.
- BIOS en ROM.
- Zócalo para coprocesador 8087.
- Línea serie RS 232.
- Puerta paralelo Centronics.
- Entrada de ratón.
- Entrada de joystick.
- Entrada de lápiz óptico.
- Doble controlador gráfico Hércules y RGB color.
- Dimensiones reducidas (26×26×8,3 cm).
- Una o dos unidades de diskette de 3.5" (720 Kb por unidad).
- Teclado: Compatible XT con 85 teclas, 10 de ellas de función o programables.
- Monitor de 14", pantalla plana (Paper white), frecuencia dual. Opcional color 14".
- Sistema Operativo MS DOS 3.2 y GW-BASIC 3.2.
- 1 Slot de expansión..

CONFIGURACIONES BASICAS INVES PC-X10

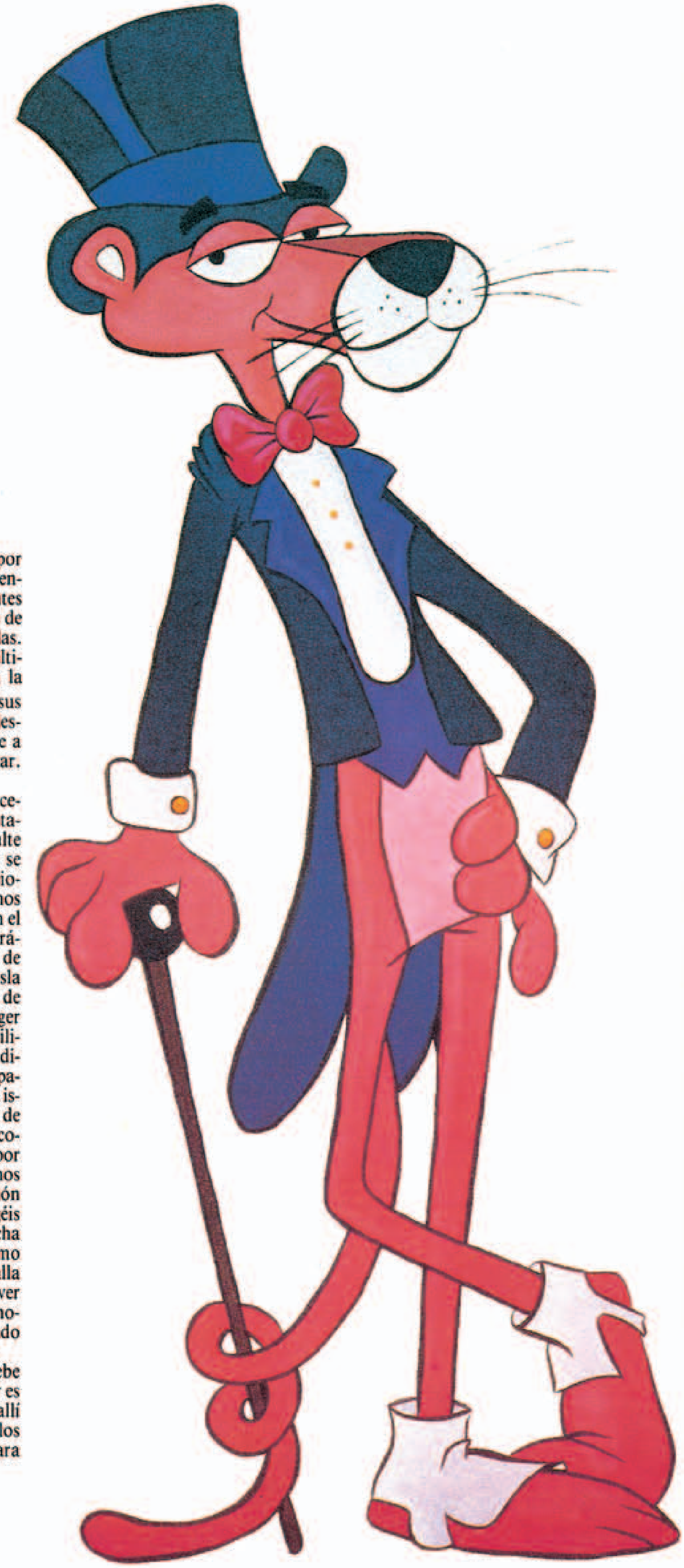
MODELO	DISKETTE 3.5"	MONITOR 14"	PRECIO
PC X10-1FD MONO	1 × 720 kB	MONOCROMO	124.900*
PC X10-2FD MONO	2 × 720 kB	MONOCROMO	149.900*
PC X10-1FD MONO	1 × 720 kB	COLOR	159.650*
PC X10-2FD COLOR	2 × 720 kB	COLOR	184.650*

* I.V.A. no incluido.

investronica
Informática Profesional

PINK PANTHER

La vida en rosa



En un estuche con la carátula de color rosa, junto a un folleto de instrucciones de color rosa pálido, hay una cinta de color rosa rojizo esperando que la cargues en tu ordenador. Toda la fantasía del más inusual de los felinos ha sido encerrada en un juego de ordenador en el que la Pantera Rosa, muda como siempre, nos demostrará una vez más que es posible atravesar las fronteras de la imaginación sin necesidad de recurrir a las palabras.

Nuestra amiga la Pantera Rosa está una vez más sin blanca debido a su escandalosa forma de vida, y tras recapacitar sobre su porvenir ha decidido buscar trabajo. Tras varios recorridos por los barrios altos de la ciudad ha conseguido un empleo de mayordomo en una de las casas más suntuosas de la zona. Pero como era de suponer la pantera rosa sabe que nunca se hará rica de esa manera, por lo que ha decidido actuar como un eficaz mayordomo durante el día para desvalijar la casa por la noche. De esa manera bastaría con realizar el mismo proceso en cuatro casas diferentes para poder reunir una respetable cantidad como para permitirle tomarse unas largas vacaciones en una pequeña y solitaria isla tropical.

Pero los problemas han surgido nada más comenzar. En primer lugar resulta que los dueños de tan respetables casas exigen a todo futuro mayordomo un atuendo a la medida de las condiciones de vida de la casa, y los más opulentos de ellos solicitan, además aspectos adicionales tales como que el nuevo empleado disponga de coche propio o posea una carta de recomendación debidamente firmada.

Para colmo de males resulta que todos los dueños de las casas que la pantera desea visitar son sonámbulos, por lo que nuestra amiga deberá realizar sus tareas nocturnas en completo silencio y evitando que los propietarios se despierten y la encuentren con las manos en la masa. Y cómo no, el inevitable inspector Clouseau se ha enterado de las intenciones de la pantera y ha decidido que bien merece la pena una noche en blanco si consigue atrapar por fin a tan escurridizo felino. Nuestra querida Pantera Rosa tendrá que esforzarse al máximo y recurrir a todos sus trucos para conseguir su objetivo sin ser sorprendida en plena faena, y evidentemente necesitará que algún amable juegoadicto la saque del sueño en el que está sumida dentro de los chips de tu ordenador.

Primeras acciones

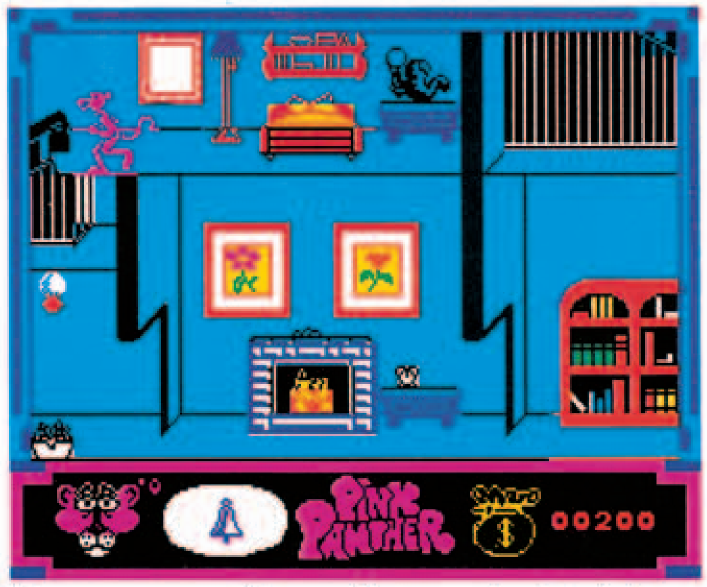
El objetivo del juego es, por tanto, desvalijar completamente cuatro mansiones diferentes recogiendo todos los objetos de valor que se encuentren en ellas. Una vez limpia la cuarta y última de ellas, nuestra amiga la pantera podrá disfrutar de sus merecidas vacaciones para descansar del duro esfuerzo que a buen seguro tendrá que realizar.

Nada más finalizar el proceso de carga aparece una pantalla que probablemente resulte confusa a aquellos que no se molestan en leer las instrucciones de los juegos. Observamos a nuestra amiga la pantera en el centro de la pantalla y tres gráficos diferentes: la oficina de empleo, el mercado y una isla tropical. La primera acción de nuestra amiga debe ser escoger uno de estos tres destinos utilizando la tecla de arriba para dirigirse al mercado, izquierda para la oficina y derecha para la isla. Una vez seleccionado uno de los tres destinos, el gráfico correspondiente parpadeará por unos instantes y apareceremos en nuevas pantallas en función del destino escogido. Si escogéis la isla deberéis poner en marcha el cassette para cargar el último bloque que contiene la pantalla final, con lo que conseguiréis ver el final del juego del mismo modo que si hubiérais finalizado completamente la aventura.

La primera acción que debe realizarse al comenzar a jugar es visitar el mercado, pues es allí donde podremos adquirir los objetos imprescindibles para



La primera acción que debe realizar es visitar el mercado para adquirir los objetos.



Podemos escoger y utilizar un objeto entre los siete de los que disponemos al comienzo del juego.

El único sueño de la Pantera Rosa es tomarse unas largas vacaciones en una pequeña isla tropical

más tarde poder ser admitidos como mayordomos. Como ya hemos citado, existen cuatro mansiones cuyos propietarios exigen diferentes objetos para admitir nuevos trabajadores, objetos de diferente valor en función del nivel social de los dueños. Para resumir indicaremos que la primera casa exigirá a nuestra pantera un sombrero de copa, la segunda un reloj de oro, la tercera una carta de recomendación sellada y la cuarta un coche deportivo. Por desgracia estos objetos tienen diferentes precios y nuestra pantera comienza su aventura con una sola bolsa de dinero que únicamente le permitirá adquirir el sombrero, pues los restantes objetos cuestan dos, tres y cuatro bolsas respectivamente.

Sin embargo, la Pantera Rosa podrá adquirir esos objetos con las ganancias que obtenga desvalijando las mansiones precedentes.

Las acciones para comprar un objeto son muy sencillas. Una vez en el mercado, aparecerá una pequeña ventana mostrando a la pantera y el vendedor. El dependiente pregunta a nuestra amiga acerca del objeto que desea, momento en el cual debes pulsar las teclas izquierda-derecha hasta seleccionar el objeto deseado, pulsando fuego a continuación. En ese momento el vendedor nos indica el precio del objeto, con lo que si la pantera dispone de tal cantidad bastará con pulsar fuego para realizar la compra y volver a la pantalla inicial.

Una vez en la pantalla de comienzo deberemos pulsar izquierda para dirigirnos a la oficina de empleo. En ese momento aparece un gran cartel con cinco opciones, una para cada mansión a visitar y una (no work) para regresar a la pantalla inicial. Mueve la barra del cursor hacia la opción elegida, la cual al comienzo de la partida tendrá que ser necesariamente la correspondiente a la primera casa. Una vez escogida una casa, aparecerá una nueva escena en la que el dueño de la casa pregunta a la pantera si dispone del objeto imprescindible para ser contratada según la relación expuesta anteriormente. En caso negativo la pantera será rechazada y volveremos a la pantalla inicial, pero si hemos cumplido los requisitos previos apareceremos, por fin, en el escenario del juego.

Las mansiones

Cada mansión consta de 24 pantallas dispuestas de tal modo que forman un rectángulo de seis pantallas de ancho por cuatro de alto. La Pantera Rosa y el dueño de la casa se encuentran inicialmente en la esquina inferior izquierda de la mansión. Cada casa dispone de 16 objetos valiosos desperdigados por su superficie que parpadean para indicar su presencia. Nuestra amiga deberá recogerlos todos simplemente pasando por delante de ellos para poder acceder a niveles superiores, momento en el cual podrá adquirir el siguiente objeto de valor en el mercado y dirigirse a la siguiente mansión.

Al cargar por primera vez el juego la memoria contiene los gráficos y datos correspondientes a la primera de las mansiones, pero por problemas de memoria, cada vez que accedamos a una casa distinta habrá que poner en marcha el cassette y cargar un nuevo bloque de datos, el último de los cuales contiene la pantalla final. Por desgracia no han sido incluidos mensajes que informen acerca del proceso de carga, por lo que muchas veces será imposible saber si el ordenador ha localizado el bloque de datos correcto. Lo mejor en estos casos es, como siempre, anotar el número de cuentavueltas del cassette para cada una de las fases y rebobinar la cinta adecuadamente.

Cada una de las cuatro mansiones contiene gran cantidad de pisos comunicados por escaleras y puertas. Las puertas conducen a otras puertas a veces a gran distancia de la primera, con lo que nos evitaremos grandes rodeos utilizándolas. La mayoría de las puertas son de doble sentido (es decir, si A conduce a B, también B conduce a A), pero algunas de ellas no cumplen esta propiedad. En cualquier caso, en cada uno de los cuatro mapas disponéis de una guía con la relación de las puertas existentes y las relaciones entre ellas. En la cuarta y última mansión hay dos habitantes que solamente pueden ser accedidas mediante las puertas apropiadas.

Desarrollo del juego

Nuestra amiga la Pantera Rosa puede escoger y utilizar un objeto entre los siete de los que dispone al comienzo del juego, para lo cual deberás invocar el menú de selección pulsando abajo y fuego simultáneamente. En ese momento, el borde de la pantalla mostrará dos franjas de color para indicar que estás dentro del menú de selección y que las teclas de control no ejercen las funciones de movimiento de la Pantera Rosa, sino que las teclas izquierda-derecha seleccionan un objeto, la combinación simultánea fuego-arriba nos devuelve al estado inicial, la tecla abajo selecciona la campanilla y fuego activa el objeto seleccionado. El objeto seleccionado inicialmente es la campanilla, por lo que habrá que utilizar este procedimiento cada vez que queramos seleccionar un objeto diferente. El objeto seleccionado se utiliza pulsando simultáneamente arriba y fuego, y queda reflejado en la burbuja situada en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Los siete objetos son los siguientes. La **campanilla** sirve para dirigir al sonámbulo, del mismo modo que lo hacen la **plataforma**, el **tablero** y la **Pantera Rosa de plástico** con los brazos extendidos. El **despertador** sirve para mantener despierta a la pantera, y el **agujero hinchable** y el **ladrón de plástico** son eficaces para deshacerse del inspector. Todos los objetos excepto la campanilla y el despertador son hinchables, y para inflarlos es necesario pulsar fuego tres veces una vez seleccionado el objeto y colocada la pantera en el lugar adecuado. Una vez inflado el objeto quedará fuera de uso hasta que cumpla su misión o la pantera lo recoga de nuevo pasando sobre él. Explicaremos más detalladamente sus funciones en sus apartados correspondientes.

La principal preocupación de la Pantera Rosa debe ser vigilar en todo momento al dueño de la casa para que no se despierte y la sorprenda robando. El sonámbulo se mueve constantemente y resulta imposible detenerle, por lo que la única solución es seguirle en su camino y dirigir sus pasos para evitar que se choque con una pared o mueble. Para ello la Pantera Rosa cuenta con dos posibilidades: pulsando fuego y simultáneamente izquierda o derecha la pantera extenderá los brazos en dicha dirección y cuando el sonámbulo choque con ella invertirá el sentido de sus pasos. Y para que el sonámbulo camine hacia el frente o hacia el fondo de los pasillos la Pantera Rosa tendrá que colocarse en la dirección deseada y hacer sonar la campanilla pulsando arriba y fuego, teniendo la campanilla previamente seleccionada. En la mayoría de los casos habrá que alternar ambas acciones para dirigir hábilmente los pasos del sonámbulo en la dirección deseada. Es posible de este modo hacerle subir las escaleras y visitar toda la mansión, recogiendo mientras tanto los objetos de valor. La pantera puede dirigir al sonámbulo a distancia mediante el objeto apropiado. El tablero y la plataforma deben ser inflados y colocados sobre las pieles de oso y las trampillas para que el sonámbulo pase sobre ellas, pues en caso contrario se resbalaría, y la pantera hinchable puede ser utilizada para obligarle a cambiar de dirección.

El inspector Clouseau vigila la casa constantemente y posiblemente tarde un buen rato en aparecer, pero una vez que lo haga no apartará su vista de nuestra amiga y comenzará a perseguirla sin piedad, y como sus pasos son más rápidos la atrapará a no ser que la pantera haga algo para evitarlo. Nuestra amiga dispone de dos objetos que le ayudarán a burlar al inspector, por un lado el agujero hinchable para que el inspector se caiga en él y por otro lado el muñeco de plástico que representa a un peligroso delincuente para distraer la atención del inspector Cluseau.

Indicadores, problemas y trucos

La ventana inferior de la pantalla nos muestra diversa información acerca del desarrollo del juego. En el extremo izquierdo aparece la cara de la Pantera Rosa mostrando su nivel de cansancio. Efectivamente, nuestra amiga se irá cansando a medida que transcurra el juego y la expresión de su rostro indique mayor agotamiento. Existen 10 pasos o rostros intermedios desde la situación inicial hasta que la pantera cierre los ojos y se duerma completamente, momento en el que volveremos a la pantalla inicial de la oficina, merca-

Los dueños de las casas que debe visitar son sonámbulos, por ello deberá realizar sus tareas nocturnas en silencio para no ser descubierta

PINK PANTHER

SÍMBOLOS	
R-RADIO	P-PIEL
T-TRAMPA	G-GRAMÓFONO
S-SALIDA	Las puertas del mismo color
D-DINERO	se comunican entre sí.

do e isla. A efectos prácticos este aspecto actúa como un indicador de tiempo. Por suerte la pantera puede recuperar el cansancio acumulado seleccionando y activando el despertador, pero nunca lo hagas si el sonámbulo está en la misma habitación que tú, pues le despertarías también a él.

La burbuja situada a la derecha del rostro de la pantalla indica el objeto seleccionado actualmente, que en un principio será la campanilla. La bolsa de dinero y el marcador a su derecha se irán incrementando a medida que recogemos objetos de valor.

En este juego no existe el concepto de vida, pues disponemos de todos los intentos necesarios para cumplir nuestra misión. Eso sí, ser eliminados cuando nos faltan pocos objetos para recoger en una casa puede convertirse en una verdadera frustración, pues la necesidad de controlar al sonámbulo enlentece terriblemente la labor de recogida de objetos. Hay diversas circunstancias que supondrán el final del intento en curso y el traslado a la pantalla inicial, desde la cual tendríamos que volver a recorrer la mansión actual desde el principio, y son las siguientes:

—Ser atrapados por el inspector Clouseau.

—El sonámbulo se choca con una pared o resbala en una piel o trampilla, con lo que se despierta.

—La Pantera Rosa activa el despertador en la misma pantalla en la que se encuentra el sonámbulo y le despierta.

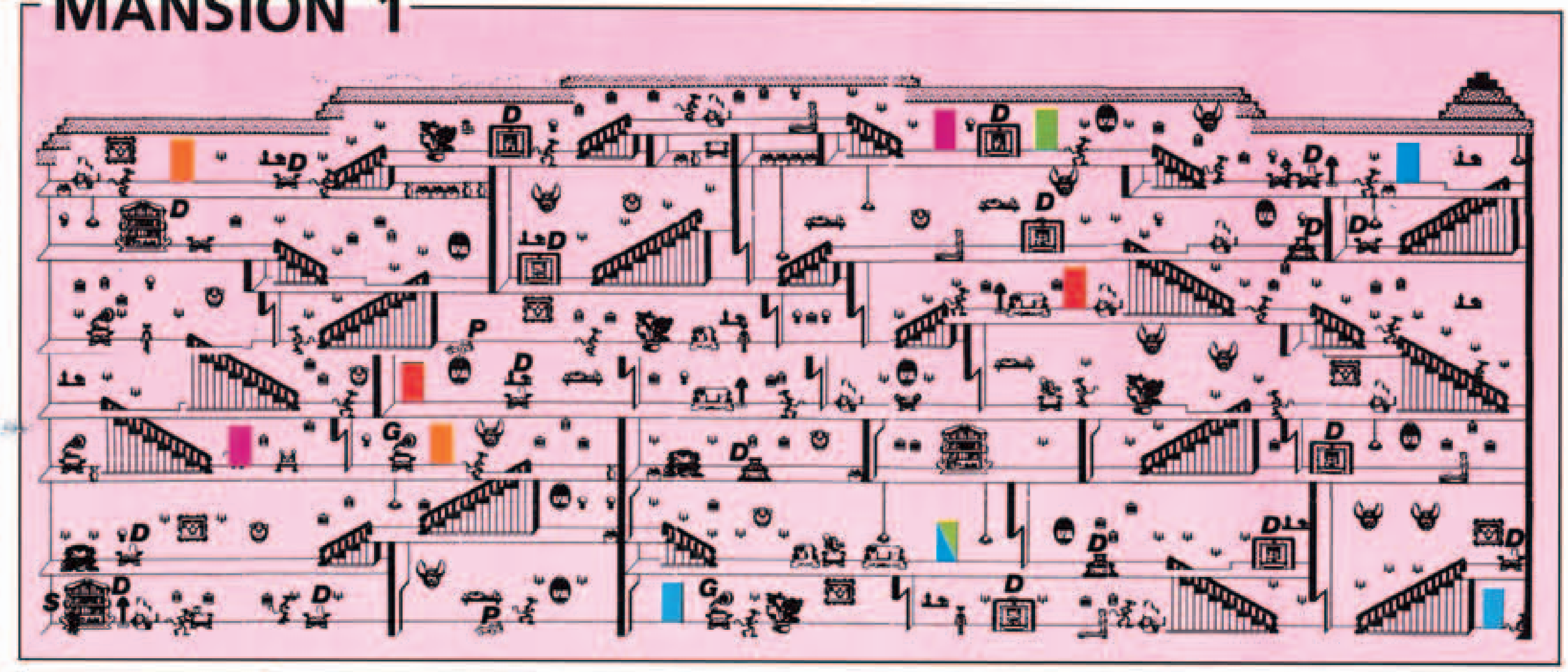
—La Pantera Rosa se duerme víctima del sueño.

—La Pantera Rosa pasa por delante de un gramófono o equipo de música y causa un escándalo tal que despierta al sonámbulo.

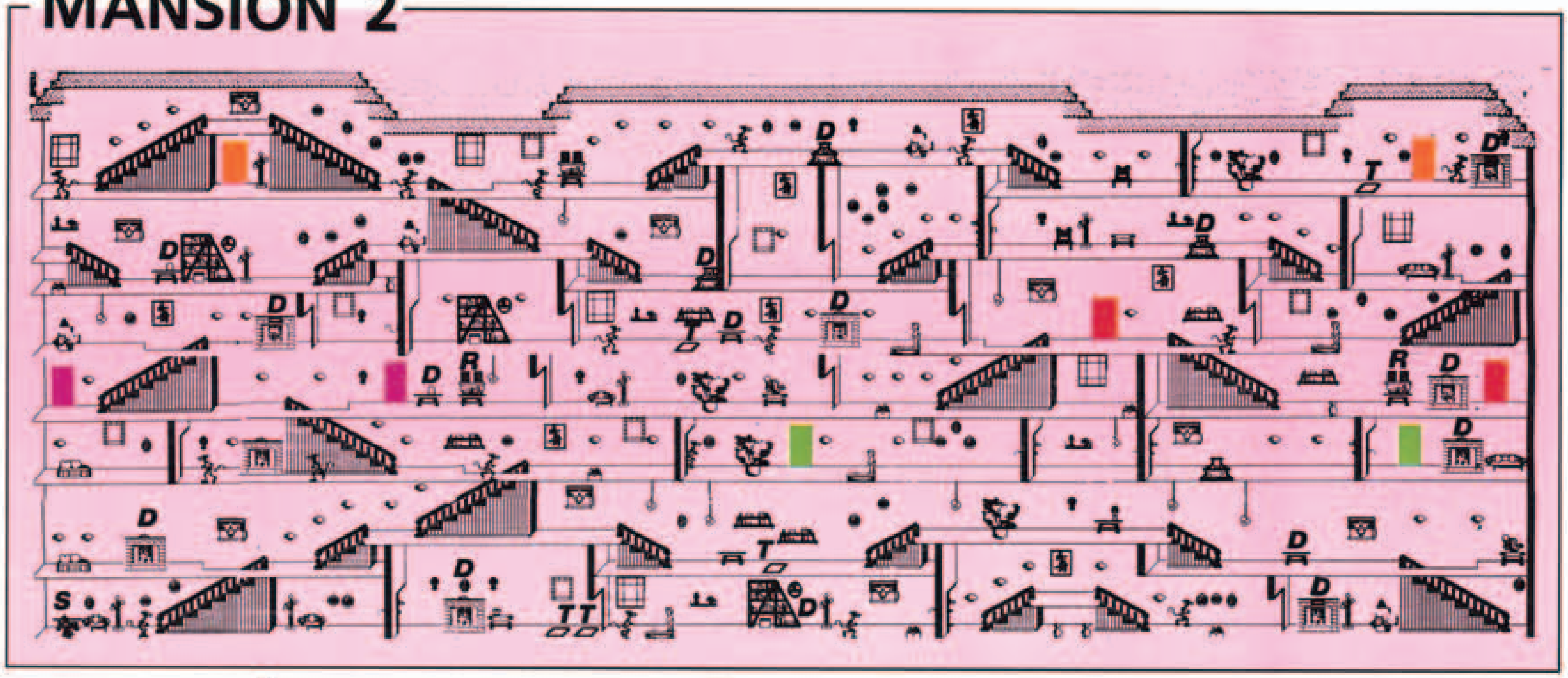
Para evitar estos desagradables incidentes podréis disponer de interesantes pokes con los que el sonámbulo quedará inmóvil, el inspector no aparecerá, la pantera no tendrá nunca sueño y podrás pasar delante de los gramófonos y equipos de música sin armar ruido. Te recomendamos, sin duda, utilizar todos los pokes a la vez incluyendo si lo deseas el poke que permite acceder a cualquier casa incluso con las manos vacías para de este modo darte el gustazo de recorrer las diversas mansiones recogiendo los objetos de valor sin que nadie te moleste. ■

Pedro José
Rodríguez Larrañaga

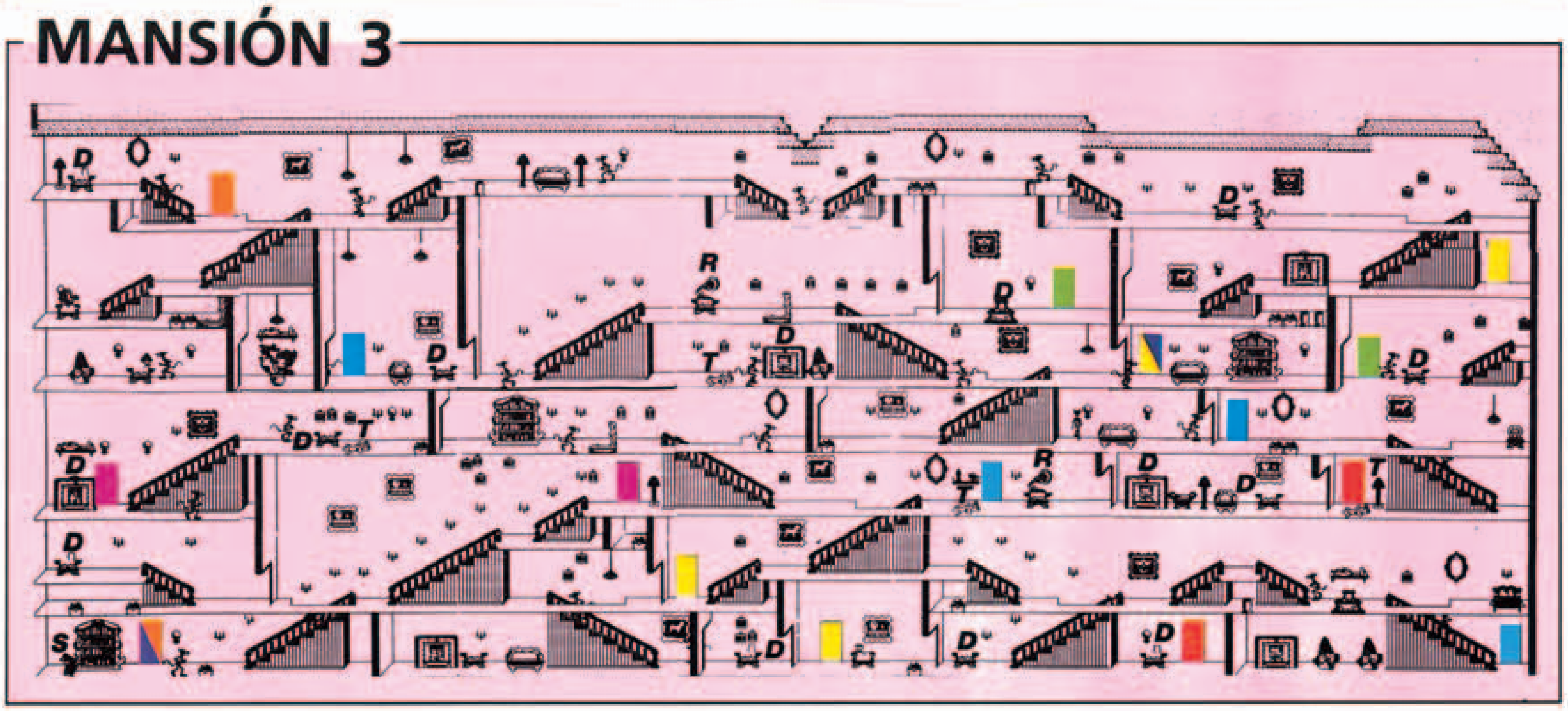
MANSIÓN 1



MANSIÓN 2

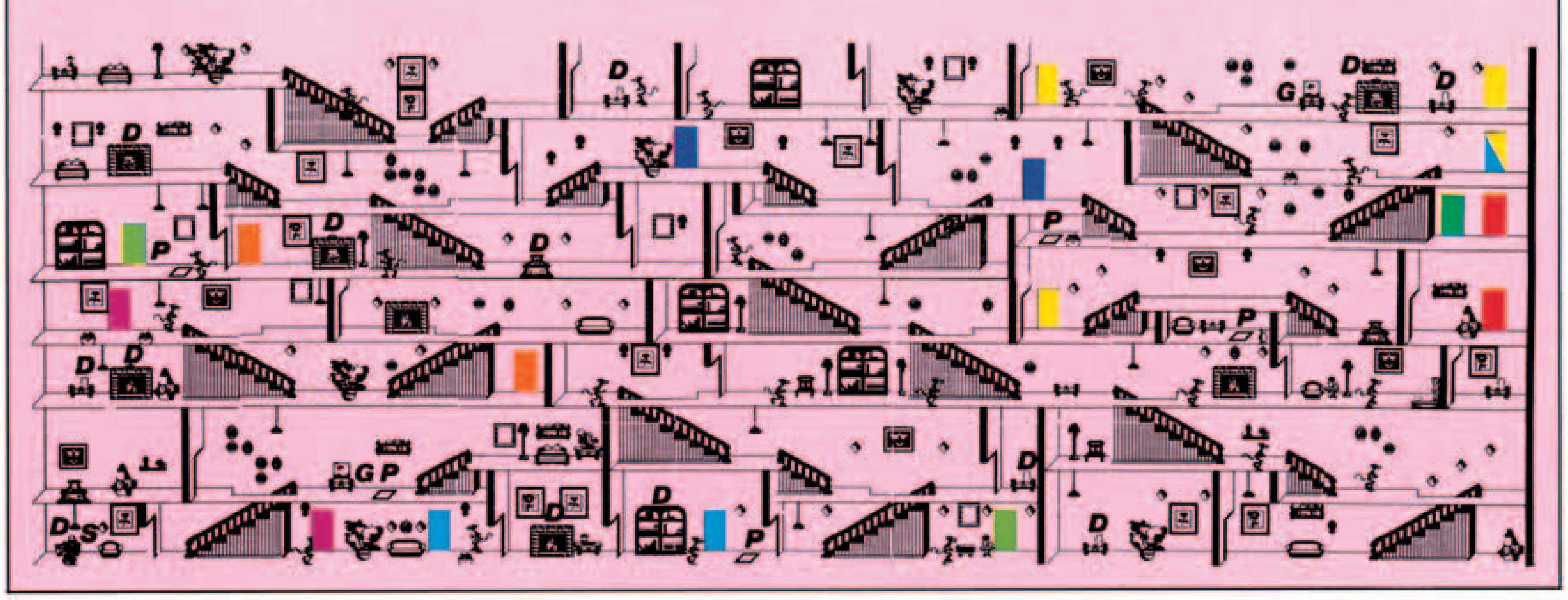


MANSIÓN 3



Cada mansión dispone de dieciséis objetos valiosos, que parpadean para indicar su presencia, ocultos en las diferentes estancias.

MANSIÓN 4



POKES SPECTRUM

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27616,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA SILENCIOSO:
POKE 24884,24
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE 27314,201
ENTRAR EN CUALQUIER CASA:
POKE 64242,58

POKES AMSTRAD

SONAMBULO INMOVIL:
POKE &E13,&C9
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE &E10,&C9
EQUIPO DE MUSICA SILENCIOSO:
POKE &4DE,&18
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE &C66,0
ENTRAR EN CUALQUIER CASA:
POKE &22D3,&3A

SPECTRUM

```
   10 CLEAR VAL "24319"
   20 PRINT FLASH VAL "1";"      P
ON LA CINTA ORIGINAL          "
   30 LOAD ""SCREEN$ : POKE VAL "
23739",VAL "111": LOAD ""SCREEN$
 : LOAD ""CODE
   40 CLS : PRINT FLASH 1;"
   PARA LA CINTA              "
   50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
S METER? ";N
   60 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "
DIRECCION? ";D;" ";"VALOR?";V: P
OKE D,V: NEXT N
   70 CLS : PRINT FLASH VAL "1";"
          PULSA PLAY
"
   80 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR VAL "44064"
```

Teclea el listado Basic y sálvalo en una cinta. Ejecútalo con RUN y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Primero te indicará que cargues la cinta original del juego, cuando hayan transcurrido unos segundos, un mensaje te indicará que pares el cassette. Entonces debes responder a las preguntas: cuántos *pokes* deseas utilizar y cuál es la dirección y el valor de los pokes. Cuando hayas respondido a las preguntas debes pulsar de nuevo Play en el cassette y espera a que termine de cargar el juego.

AMSTRAD

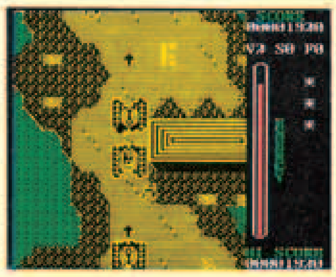
```
10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Entrar en cualquier casa";a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &81,&3A
50 INPUT"Sonambulo inmovil";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &86,&C9
60 INPUT"Equipos de musica silenciosos";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8B,&18
70 INPUT"Quitar al inspector Clouseau";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &90,&C9
80 INPUT"No tener sue+o";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &95,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
::TAPE
100 MEMORY &3FFF:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0
 TO 15:INK n,0:NEXT
110 LOAD"!logo",&C000:FOR n=0 TO 15:INK
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!",41000:POK
E &A059,&80:POKE &A05A,0:CALL 41000
130 DATA 3E,DA,32,D3,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,DE,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C,
C3,20,21
```

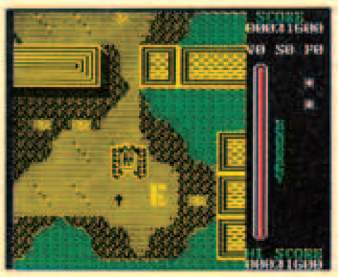
Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.

CARGADORES

TANK — COMMODORE

```
10 REM ****  CARGADOR TANK  ****
20 REM *****   POR J.S.F.  *****
30 PRINTCHR$(147);CHR$(156):POKE53280,0:POKE53281,0
40 FORT=0TO68:READA:S=S+A:POKE49152+T,A:NEXT
50 IFS<>8280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 INPUT"▣ VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S"THEN 110
80 POKE49191,173:POKE49194,173
90 INPUT"▣ NUMERO DE VIDAS (1-7)";NU:IFNU<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT"▣ CORAZA (S/N)";B$
120 IFB$="N"THENPOKE49200,96
130 PRINT"▣▣▣ INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPACE"
140 WAIT 197,60
150 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,169,50,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,157,50,3,232,224
180 DATA 37,208,245,96,169,3,141,179,15,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,19,140,32,208,169,169,141,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,130,141,46,152,96
```

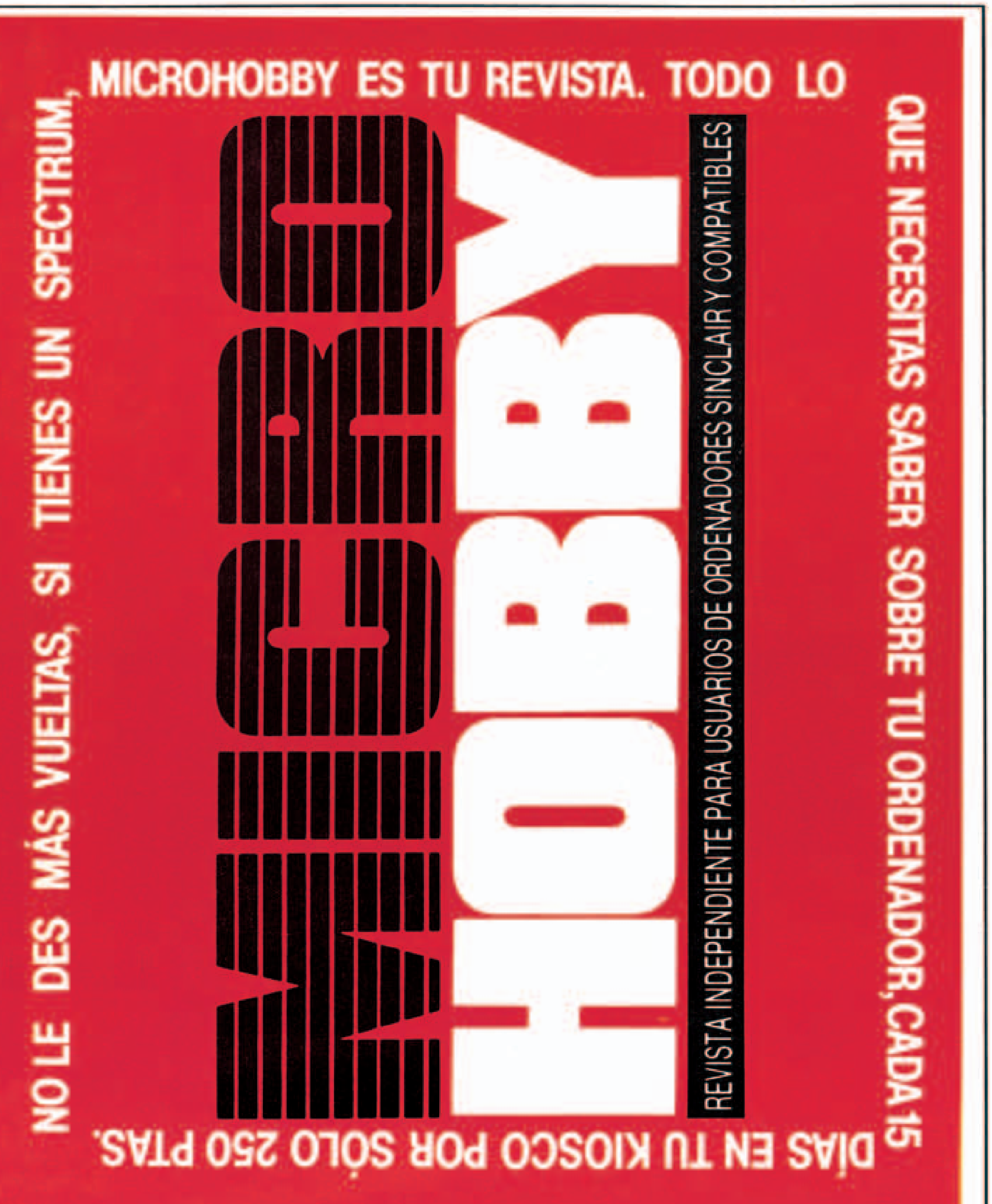




Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

ROLLING THUNDER

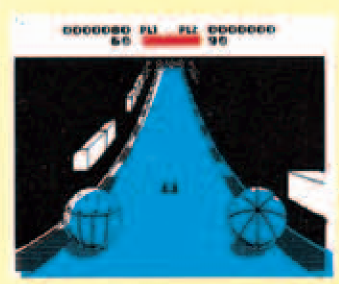
```
10 ' Cargador ROLLING THUNDER
20 ' para MICROMANIA
30 ' por MIGUEL ALCALA ORTIZ
40 '
50 MODE 1:cnt=&40:a$="S":GOSUB 160
60 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
70 INPUT "Balas de pistola infintas (S/N
) : ",a$:GOSUB 160
80 INPUT "Balas de metralleta infintas (
S/N) : ",a$:GOSUB 160
90 INPUT "Tiempo infinto (S/N) : ",a$:GO
SUB 160
100 a$="S":GOSUB 160
110 X=0:A=240:FOR I=&9F5F TO &A305:READ
A$:POKE I,VAL("&"+A$):SUM=SUM+PEEK(I):X=
X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X THEN P
RINT "ERROR EN LINEA ";A:END:ELSE SUM=0:
A=A+10:X=0
120 NEXT
121 READ X
130 sum=0:X=0:A=1000:FOR I=&A306 TO &A46
3:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):SUM=SUM+PEE
K(I):X=X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X
 THEN PRINT "ERROR EN LINEA ";A:END:ELSE
 SUM=0:A=A+10:X=0
140 NEXT
150 CALL &9FE5
160 READ b$:IF b$="*" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)<>"S" THEN 160
170 POKE cnt,VAL("&"+b$):cnt=cnt+1:GOTO
160
180 DATA cd,ec,a9,*
190 DATA 3e,b7,32,40,46,*
200 DATA 21,00,00,22,ea,3e,22,eb,3e,*
210 DATA 21,00,00,22,d5,3e,22,d6,3e,*
220 DATA 21,00,00,22,4d,47,22,4e,47,*
230 DATA c3,60,37,*
240 DATA 80,F7,80,FF,0,0,E,0,69,9F,54,FF
,54,FF,54,FF,54,FF,18,0,0,5B,0,0,4E,A1,D
0,70,0,0,0,40,1,1,0,0,D,D,1A,1A,6,6,7,7,
18,18,C,C,F,F,3338
250 DATA 5,5,E,E,14,14,3,3,F,F,11,11,8,8
,F3,31,D3,9D,31,F8,BF,2A,34,0,22,E1,9F,2
A,36,0,22,E3,9F,2A,38,0,D9,AF,21,0,0,1,5
F,9F,5D,54,13,77,ED,B0,3846
260 DATA 21,63,A4,1,9D,5B,5D,54,13,77,ED
,B0,D9,1,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,E
5,9F,E,FF,D5,C9,22,0,0,0,F3,2A,E1,9F,ED,
5B,E3,9F,CD,10,BD,F3,31,D3,9D,3E,6315
270 DATA 0,CD,E,BC,3E,0,CD,90,BB,3E,1,CD
,96,BB,6,1A,E,1A,CD,38,BC,21,7F,9F,AF,46
,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,
20,F0,CD,B1,A1,DD,21,D3,9D,21,0,6026
280 DATA C0,6,C8,DD,75,0,DD,23,DD,74,0,D
D,23,7C,C6,8,67,30,4,11,50,C0,19,10,EA,3
1,D3,9D,3E,10,6,F6,ED,79,26,32,6,9C,3E,1
6,CD,10,A1,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,5493
290 DATA 25,20,EF,6,C9,CD,21,A1,30,E6,78
,FE,D4,30,F4,CD,21,A1,30,DC,0,DD,21,7D,9
F,11,2,0,ED,5F,6,12,2E,1,78,6,D7,CD,1D,A
1,D2,B9,A1,3E,E7,B8,CB,15,3E,0,5752
300 DATA 0,3E,15,D2,7C,A0,3A,7C,9F,85,32
,7C,9F,65,3A,22,A3,AA,AB,DD,AC,DD,AD, AD
,DD,77,0,6,9,CB,63,28,D,3A,22,A3,C6,E8,8
3,92,32,22,A3,5,5,5,3A,22,A3,C6,5428
310 DATA 94,32,22,A3,DD,23,1B,7A,B3,C2,7
9,A0,C3,DE,A0,11,B,A1,ED,53,CA,A0,81,6,1
,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,7D,9F,11,20,
64,ED,52,C2,B9,A1,21,F9,A0,22,CA,A0,6545
320 DATA DD,E1,11,50,0,6,1,C3,79,A0,D1,7
A,B3,CA,CC,A0,D5,DD,E1,13,11,50,0,6,3,C3
,79,A0,D1,7A,B3,C8,DD,E1,21,59,A2,22,28,
A1,23,6,3,C3,79,A0,CD,31,A1,D0,6180
330 DATA C3,24,A1,78,E6,7,CA,2A,A1,3E,0,
C3,2F,A1,3E,13,3D,20,FD,A7,4,C8,3E,F5,DB
```

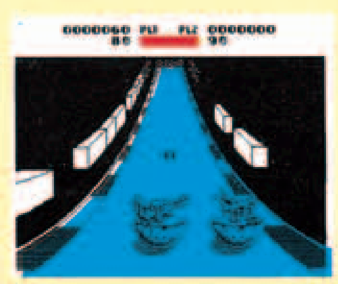


ROADWARS — SPECTRUM

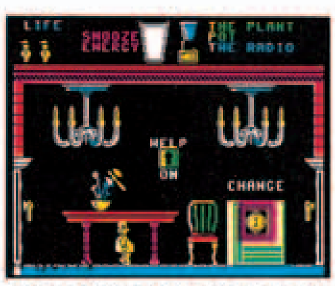
```
  10 REM --/CARGADOR ROADWARS/--
  20 REM ----------/POR/---------
  30 REM ---/JESUS P.SICILIA/---
  40 REM ------/CORDOBA '88/-----
  41 IF V$="S" THEN POKE 43059,1
67
  42 IF U$="S" THEN POKE 43078,1
67
  43 POKE 33393,C
  50 REM
  60 REM
  70 REM
  80 POKE 23658,8: CLEAR 24831:
LET C=0
  90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ?(S/N) "; LINE V$
 100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ?(S/N) "; LINE U$
 110 INPUT "VARIAR CAMINO DE INI
CIO ?(S/N) "; LINE C$: IF C$="S"
 THEN INPUT "NUMERO DE CODIGO (0
-21): ";C
 120 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLS
 130 PRINT AT 11,4; BRIGHT 1; IN
K 5;"INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
 140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
 170 SAVE "CARGROAD" LINE 80
```

Teclear el listado Basic y ejecutarlo con RUN 80, después cargar la cinta original.





PASATIEMPOS

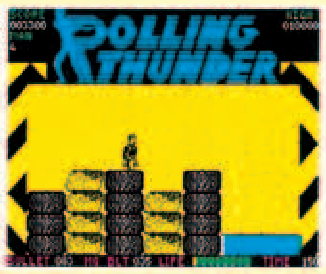




FORMA DE RESOLVERLO: Estas dos pantallas parecen iguales, pero sin embargo la segunda tiene cinco pequeñas diferencias respecto a la pantalla verdadera. ¿Eres capaz de encontrarlas?

AMSTRAD

```
,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,0,0
,0,C3,4C,A1,37,C9,7C,21,7B,9F,86,5748
340 DATA 23,BE,C2,B9,A1,21,9F,9F,11,A0,9
F,1,C2,1,36,0,ED,B0,AF,6,F6,ED,79,1,8C,7
F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,9,B9,CD,3,B9,3E,0
,CD,E,BC,1,0,0,CD,38,BC,21,6071
350 DATA 9C,A1,AF,46,48,23,F5,E5,CD,32,B
C,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,B1,A1,18,10,E,
0,6,F,10,5,18,1A,C,D,E,16,11,8,3,1A,CD,4
0,0,FB,C9,FB,6,A,76,10,FD,4834
360 DATA F3,C9,21,B8,A1,AF,77,28,7C,B5,C
2,BC,A1,21,3C,A2,AF,77,23,7C,B5,20,F9,AF
,6,F6,ED,79,1E,FF,3E,7,E,38,CD,1E,A2,3E,
5,E,A,CD,1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,5613
370 DATA A2,1,E2,4,CD,18,A2,3E,5,E,5,CD,
1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,A2,1,C4,9,CD,18, A2
,1D,20,D5,21,13,A2,11,0,0,1,5,0,ED,B0,C7
,1,89,7F,ED,49,B,78,B1,4368
380 DATA 20,FB,C9,6,F4,ED,79,6,F6,ED,78,
F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,6,F4,ED,49,6, F6
,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,D9,5,C2,91,A2,1
3,13,13,13,18,0,7B,FE,9C,20,19,21,6728
390 DATA C7,A2,22,22,A1,23,D9,3E,E,C3,31
,A1,D9,21,3C,A2,22,22,A1,29,1E,90,18,1,0
,16,5,7B,D6,90,A7,1F,A7,1F,4F,6,0,21,1F,
A3,9,7E,6F,1,23,A3,26,0,29,29,4045
400 DATA 9,4F,3E,50,91,4F,6,9,7A,16,C6,C
3,8D,A2,D9,C3,31,A1,78,32,BD,A2,6,1,7E,1
2,13,23,7E,12,13,23,7E,12,13,23,7E,12,1B
,1B,1B,7A,C6,8,57,23,D,20,7,21,3813
410 DATA 23,A3,10,E2,18,5,C8,10,DD,18,0,
6,0,3E,6,3E,6,0,D9,C3,31,A1,D9,21,1F, A3
,6,2,7E,E6,7,28,3,35,18,5,1E,20,16,40,3D
,23,10,F0,6,3,1C,3E,8,35,3294
420 DATA F2,FA,A2,3E,5,36,4F,1C,28,35,F2
,FA,A2,3E,2,36,4F,28,35,26,0,2E,E0,21,24
,A1,22,22,A1,D9,C3,31,A1,28,43,3421
430 DATA 29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4
C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45
,53,30,18,C,CC,A,0,0,F,0,F,A,5,0,F,0,5,0
,A,A,5,0,5,A,5,0, 2038
440 DATA F,A,5,A,0,0,F,F,F,F,F,F,A,5,F,F
,0,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,A
,0,0,5,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A, 505
450 DATA 5,F,F,A,5,F,0,0,F,A,5,F,F,A,5,A
,5,A,0,0,5,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,F,F,A
,5,F,A,0,F,F,F,A,5,A,5,A,5,F, 465
460 DATA 0,0,F,F,F,F,F,F,A,0,F,F,0,0,F,A
,5,0,F,0,F,0,F,0,0,0,5,F,F,0,F,F,A,0,5,F
,F,F,F,A,0,0,5,A,5,F,5,A,5,F, 425
470 DATA F,A,0,0,F,F,F,A,5,A,5,A,5,F,0,0
,F,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,A,5,F,F,A,0,0
,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F, 440
480 DATA F,F,F,A,0,0,5,A,5,A,5,F,F,A,5,F
,F,0,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,F,F,F,F
,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0, 480
490 DATA F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F
,F,F,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,5,F,F,A
,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F,F,0, 440
```



Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

ROLLING THUNDER — COMMODORE

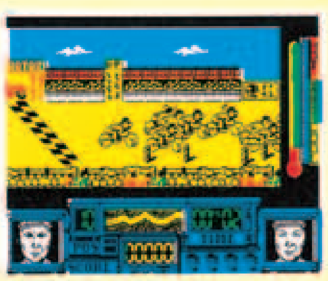
```
10 REM *****   ROLLING  THUNDER   *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
30 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147);CHR$(159):C=44
40 READA:IFA=-1THEN60
50 POKE320+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO40
60 IFS<>6157 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 PRINT:PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
80 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";B$
90 INPUT"DISPARO1 INFINITO (S/N)";C$
100 INPUT"DISPARO2 INFINITO (S/N)";D$
110 INPUT"LIFE INFINITA (S/N)";E$
120 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)";F$
130 INPUT"AREA INICIAL (1-5)";AR:IF AR<1 OR AR>5 THEN 130
140 INPUT"VELOCIDAD (1-255),NORMAL=13";VE:IFVE=0THEN140
150 N$="N":POKE359,AR:POKE364,VE:IFA$=N$THENPOKE338,C
160 IFB$=N$THENPOKE341,C
170 IFC$=N$THENPOKE344,C
180 IFD$=N$THENPOKE350,C
190 IFE$=N$THENPOKE347,C
200 IFF$=N$THENPOKE355,C
210 PRINT:PRINT:PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA 'SPC'"
220 WAIT197,60:POKE816,64:POKE817,1:POKE2048,0:LOAD
230 DATA 32,165,244,169,104,141,208,8,169,57,141,209,8,76
240 DATA 16,8,169,173,141,34,131,141,105,163,141,194,162,141
250 DATA 30,163,141,131,162,169,44,141,250,130
260 DATA 169,1,141,36,137,169,13,141,204,131,76,0,128,-1
```

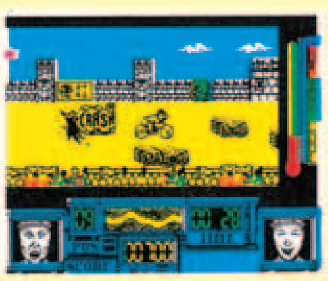
Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

TOUR DE FORCE SPECTRUM 48 K

```
 10 CLEAR 24999: POKE 23658,8
 90 FOR n=0 TO 21: READ a: POKE
 40000+n,a: NEXT n
 100 CLS : PRINT "PON EN MARCHA
EL CASSETTE DESDE EL PRINCIPIO":
 DATA 205,86,5,205,86,5,205,86,5
,62,255,55,221,33,224,245,17,103
,43,195,86,5
 200 RANDOMIZF USR 4E4
 210 POKE 63029,201: RANDOMIZE U
SR 63000
 220 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS
 230 INPUT "DESEAS TIEMPO INFINI
TO ?";D$: IF D$="S" THEN POKE 42
061,62
 240 INPUT "DESEAS VIDAS INFINIT
AS ? ";D$: IF D$="S" THEN POKE 4
2061,62
 250 INPUT "DESEAS INMUNIDAD ? "
;D$: IF D$="S" THEN POKE 41993,2
01
 260 INPUT "DESEAS ELIMINAR CANS
ANCIO ? ";D$: IF D$="S" THEN POK
E 45886,50
 270 RANDOMIZE USR 32000
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.





Manuel Rodríguez

PASATIEMPOS

PANTERA ROSA	GO!
ASTÉRIX	MELBOURNE HOUSE
INSPECTOR GADGET	MAGIC BYTES
MORTADELO Y FILEMÓN	PIRANHA
CAPITÁN AMÉRICA	MAGIC BYTES
OSO YOGI	MELBOURNE HOUSE

FORMA DE RESOLVERLO: Une con una flecha cada personaje con las compañías que han creado los juegos de los que son protagonistas.

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •



Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.
- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.
- T.V./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Video.
- MUEBLE:
De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Video, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.
- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.
- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.
- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Video.

JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®



El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.— Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

¡TURBO GIRL EXISTE!

Como seguramente todos vosotros ya sabéis, la chica que aparece en la portada de este número se llama TURBO GIRL y hasta ayer mismo no era más que un personaje de ficción salido de la mente del ilustrador Luis Royo y transformado posteriormente en videojuego por DINAMIC.





Deborah estaba perfectamente caracterizada en su papel de TURBO GIRL.



Sin embargo, desde hoy, TURBO GIRL existe. Su nombre real es Deborah y su nacionalidad holandesa. Tuvimos ocasión de conocerla en el rodaje del spot para televisión de MICROMANÍA que muchos de vosotros habréis tenido la oportunidad de contemplar en estos días.

El equipo de creativos de la agencia ETC buscó sin descanso a una modelo, de carne y hueso, que fuese idéntica a la ilustración de Luis Royo y después de consultar todas las agencias de modelos de Madrid se localizó a la atractiva Deborah.

Parecía que por fin se había resuelto la mayor dificultad para llevar a cabo el rodaje. Deborah, perfectamente caracterizada en su papel de Turbo Girl —como podréis apreciar en las fotografías—, estaba preparada para que la acción comenzase. Pero los problemas no habían hecho más que comenzar ya que la chica en cuestión no había subido en moto en toda su vida y no es precisamente un juego de niños conducir una Kawasaki de 750 cc.

Deborah tuvo que aprender a controlar la impresionante máquina en unos pocos minutos y depués de varios intentos y la avería consecutiva de tres motos (se agotaron las baterías de arrancarla tantas veces) consiguió hacerse con ella y pudo culminarse con éxito el rodaje del anuncio.

Un día completo se invirtió en la grabación de una pequeña secuencia que en pantalla no dura ni siquiera un segundo.

El resto del spot, como recordaréis, estaba protagonizado por chavales asiduos lectores de MICROMANÍA.

El resultado salta a la vista; Deborah es aún, si cabe, mucho más explosiva en la realidad que en la carátula del juego, pero aunque nos pese, debemos reconocer que con TURBO GIRL nos lo pasamos mucho mejor.



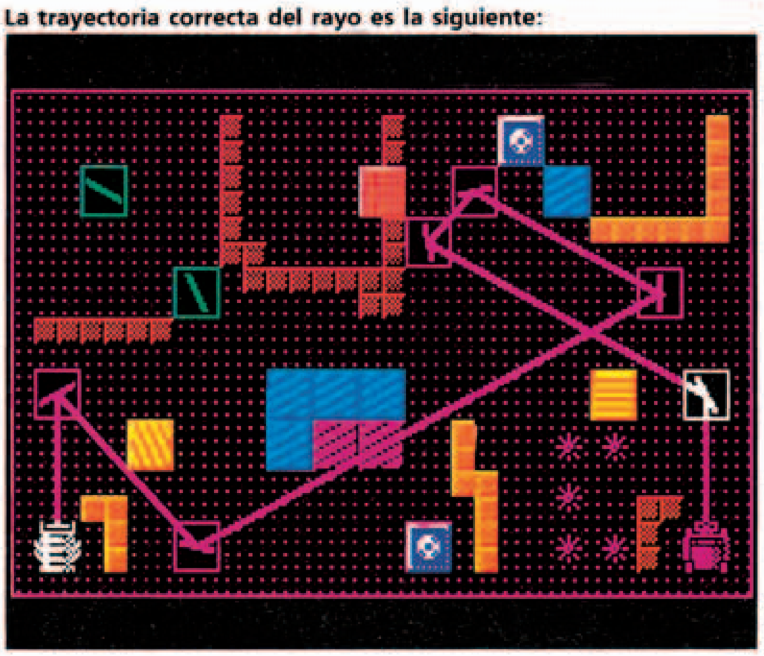
Oferta hasta el 10 de Julio
CON CADA CPC COLOR,
CPC 6128
Memoria de 128 K ampliables.
Teclado, monitor y unidad
de disco incorporada.
CPC 464
Memoria de 64 K ampliables.
Teclado, monitor y cassette
incorporada.
UNA
TELE GRATIS
AMSTRAD
SINTONIA
SALIDA
VOL.
COL.
CONT.
1968 AMSTRAD 1988
20 AÑOS
ANIVERSARIO
Te regalamos un convertidor para
hacer que el monitor de tu CPC
se convierta en una
fantástica tele en color.
AMSTRAD
AMSTRAD ESPAÑA:
DELEGACIONES
CENTRO:
CATALUÑA Y BALEARES:
CANARIAS:
LEVANTE-MURCIA:
NOROESTE:
NORTE CENTRO:
SUR:

PASATIEMPOS

Soluciones

DEFLEKTOR

La trayectoria correcta del rayo es la siguiente:



Al número anterior

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	P	O	S	I	B	I	L	I	D	A	D
B	R		O	B	E	S	I	D	A	D	
C	E	F		A	S	T	R	A	L		E
D	D	I	O		O	M	I	S		C	D
E	A	N	D	E		O	O		O	L	A
F	T	I	N	T	O			O	R	E	C
G	O	T	E	L	O			O	T	A	R
H	R	O	M	O		O	O		O	R	A

SOPA DE JUEGOS

A	Z	E	L	O	P	I	R	A	T	S	H	T	R	O	N	N	E
M	M	R	T	A	O	B	N	U	G	R	P	D	N	X	A	P	E
L	R	A	H	C	L	Q	U	W	O	W	S	I	E	R	I	D	B
S	D	M	I	I	P	C	P	R	R	O	T	A	D	E	R	P	M
O	U	B	U	G	D	A	R	D	S	R	M	D	B	R	A	S	K
U	A	N	A	R	C	H	Y	S	A	S	P	Z	X	Q	B	M	P
I	N	K	R	Y	H	C	L	M	K	S	O	B	M	A	R	N	H
P	E	B	K	Z	X	S	O	E	X	T	R	U	Z	K	A	N	A
A	R	O	P	O	F	D	S	C	M	R	E	Q	C	M	B	Z	N
R	X	W	D	R	N	R	R	J	R	D	R	R	I	R	E	E	T
T	S	N	S	A	R	K	O	S	W	Q	A	I	R	Q	L	S	I
E	K	I	N	I	O	M	B	R	A	V	E	S	T	A	R	R	S
R	F	R	Z	X	L	W	B	D	U	C	W	W	E	D	M	E	E
I	E	R	U	R	O	U	T	R	U	N	S	O	T	P	Q	E	P
F	F	U	O	B	L	C	M	P	R	C	D	R	R	D	C	L	X

PROGRAMAS QUE HICIERON HISTORIA

La pantalla que os presentamos el pasado mes pertenecía al juego de Palace «La armadura sagrada de Antiriad» y fue comercializado en 1986.

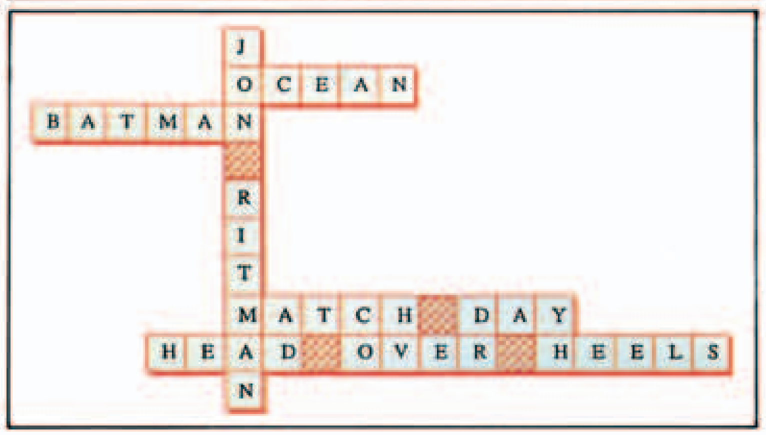
SALTO DE CABALLO

La vida es el mejor arcade

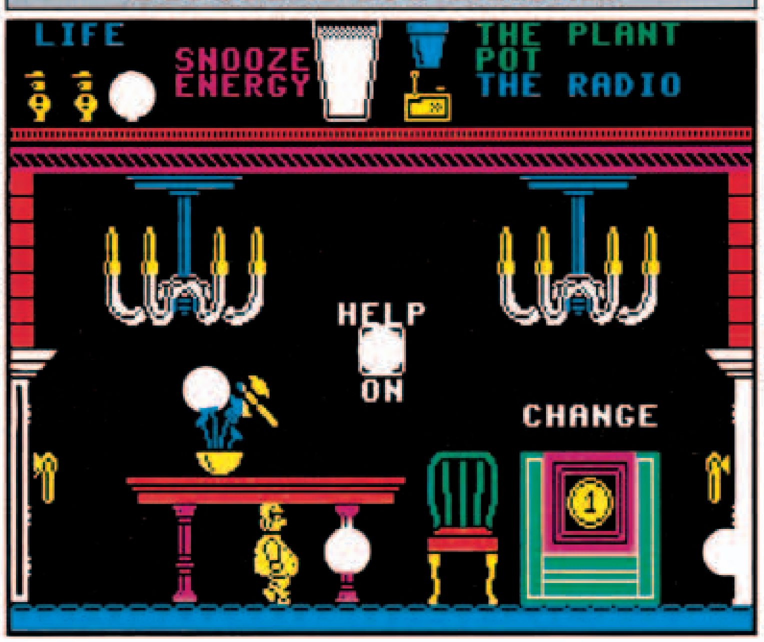
PERSONAJES

Pantera rosa → Magic Bytes
Astérix → Melbourne House
Inspector Gadget → Magic Bytes
Mortadelo y Filemón → Go!
Capitán América → Piranha
Oso Yogi → Melbourne House

PROGRAMADORES



DESCUBRE LOS ERRORES





Micromanía 20 años 1985-2005
SuperBasket
150 pts.
Segunda Época. Número 1.
JUICIO SUMARÍSIMO A FERNANDO 'RAMBO' MARTÍN
MICHAEL JORDA
Entró en la leye
¿Sabes cuál es la revista de baloncesto más grande?
¡CLARO QUE SI! Es Super-basket, tu revista mensual de baloncesto de siempre, que ahora es más grande. Entrevistas con tus jugadores favoritos, reportajes con los temas de mayor interés, noticias del momento seguidas con todo detalle, actualidad de la NBA, artículos de opinión con nuestras firmas habituales... y un superposter gratis. Y todo por un precio más pequeño: 175 pts. menos.
Además, hemos incluido pasatiempos que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el mundo del baloncesto... ¡Y con premio! Puedes ganar una cadena de música, balones, zapatillas deportivas... ¡Ya verás! ¿No es una noticia imponente? Suscríbete ya, llamando al Tel. (91) 734 65 00
SuperBasket
LA GRAN REVISTA DE BALONCESTO.
EN TU KIOSKO. CADA MES.
HOBBY PRESS. Para gente inquieta.



CAMPUS BASKET USA 88

Hall of Fame Basketball Camp

PRODESPORT INTERNACIONAL, S.A.
PROMOCION Y DESARROLLO DEPORTIVO INTERNACIONAL, S.A.

Agente exclusivo de **Big League Sports Camps, Inc.** organiza en New Jersey (Montclair State College) sus Campus de Baloncesto Verano 88.
Para chicos y chicas entre 14 y 21 años.

¡¡PLAZAS LIMITADAS!!

Programación de Actividades

- Vuelo regular Compañía Iberia
- Traslados
- Alojamiento en modernos dormitorios
- Pensión completa. Comidas ilimitadas y nutritivas
- Baloncesto intensivo
- Excursiones los fines de semana
- Nuestros monitores acompañan a los participantes durante el viaje y su estancia
- Seguros

Todo incluído en el precio.

*Clases de inglés optativas impartidas en la misma Universidad.

PRECIOS SALIDA DESDE MADRID						
SALIDAS	2 SEM.	3 SEM.	4 SEM.	5 SEM.	6 SEM.	7 SEM.
19 JUNIO 26 JUNIO 3 JULIO 10 JULIO 17 JULIO 24 JULIO	219.000	272.000	315.000	363.00	397.000	459.000

PRODESPORT INTERNACIONAL, S.A.
PROMOCION Y DESARROLLO DEPORTIVO INTERNACIONAL, S.A.

Información y Reservas:

Profesor Waksman, 10
28036 Madrid
Tels.: 250 69 54/250 25 31
253 54 99
Télex: 22672 PROSA

Cargador Universal
Spectrum

1. El otro día tecleé el cargador código máquina de la revista MICROMANÍA n.º 34. Después decidí probarlo. Todo funcionaba correctamente hasta que me pidió DATOS; (después de pedir LÍNEA). Cuando metí los datos me puso SUBSCRIPT WRONG en la línea 1215. Por más que revisé dicha línea no encontré nada anormal. ¿Me podríais indicar dónde está el error, (si es que lo hay), y cómo se soluciona.
2. ¿Existe algún listado o poke de vidas infinitas para el juego ARKANOID. ¿En qué revista está?
3. ¿Cómo se meten los pokes en el Indiana Jones, en el Rygar y en el Paper Boy?

Eduardo Carrasco Alonso (Guipúzcoa)

1. El cargador publicado en la revista funciona correctamente. El problema que señalas no tiene porque estar en la línea 1215, por tanto, vuelve a repasar todo el listado.



2. Encontrarás información y POKES del juego ARKANOID en la revista número 24.
3. Los juegos que señalas están protegidos, por tando, necesitarás de los correspondientes cargadores para introducir los POKES.

Martianoids
Amstrad

1. En el juego Ghost'n Goblins siempre decís que tiene final. Yo me lo he pasado tres veces y lo quité porque me aburría..., la verdad es que yo no veo el final por ningún sitio. ¿Seguro que tiene final?
2. El Martinoids, ¿tiene final?
3. ¿Tiene el West Bank final?

Antonio Ruiz Moreno (Madrid)

1. Por desgracia la versión Amstrad del Ghost'n Goblins mantiene algunas diferencias con las otras, por ejemplo sólo podemos usar la espada y el personaje muere sin pasar por ningún estado intermedio, otra de las diferencias es que cuando pasas todas las fases vuelves a empezar, sin ver el final (gentileza de los programadores).
2. El Martianoids no tiene auténtico final, sino que una vez que has completado todos los niveles vuelves a empezar.
3. El West Bank sí que tiene final, pero esto no significa que sea fácil de acabar, sino todo lo contrario.

Renegade y Supercycle
Amstrad

1. Nos gustaría saber lo que es un poke y un cargador y, cómo se utiliza cada uno de ellos.
2. ¿Cómo se pasa la segunda fase de Renegade?
3. ¿Qué hay que hacer cuando se acaba la segunda partida en el Supercycle?

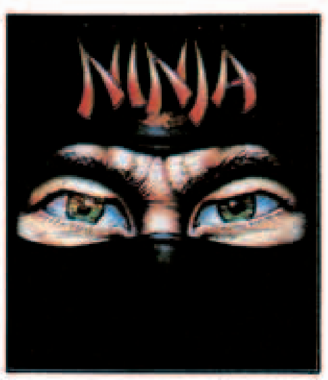
Eduardo Peña Lasala (Logroño)

1. Poke no es ni más ni menos que una instrucción de Basic que permite alterar el valor de una posición de memoria. Conociendo la ubicación en memoria de las diferentes rutinas que componen un programa (normalmente un juego), podemos alterar éstas en nuestro beneficio (cambiar el número de vidas, eliminar enemigos...). Se llaman genéricamente «pokes» a las direcciones de memoria junto con los valores que hay que colocar en ellas. Un cargador es un programa que carga el juego (valga la redundancia) y lo pokea. Los pokes se colocan en el cargador del propio juego, antes de la orden CALL, los cargadores basta con teclearlos, ejecutarlos y seguir las instrucciones que nos den.
2. La segunda fase del Renegade se subdivide en otras dos: en la primera debemos desmontar «delicadamente» de sus motos a los simpáticos «ángeles del infierno», para ello utilizaremos el salto con patada en el aire. Después, y sin perder ni un segundo, hay que eliminar al resto de la banda (esta vez nos atacan a pie), el golpe más contundente es el que hemos utilizado contra los motoristas, aunque también podemos abatirlos a puñetazos. Cuidado con el jefe, pues su golpe de karate es demoledor.
3. Cuando se acaba la segunda partida no hay que hacer nada especial, por lo que decís en la carta deducimos que se os cuelga o algo así, en ese caso es que vuestro programa no funciona correctamente.

The Last Ninja
Commodore

¿Cómo se pasa la fase de Los Jardines de Palacio en el The Last Ninja?

Javier Baena López (Valencia)



Tras coger la flor y el collar, seleccionamos este último y tocamos a la estatua dorada, terminando entonces la fase.

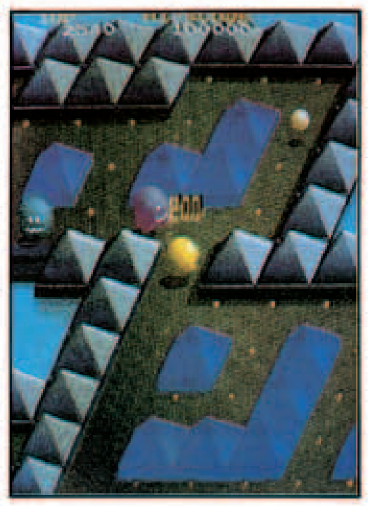
Arcade Machine

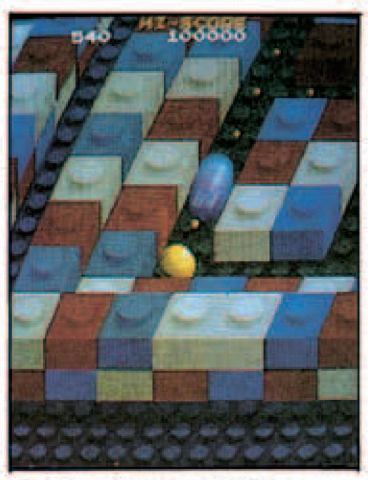
A toda máquina

Mucho ha llovido desde que allá por los años sesenta las máquinas recreativas comenzaron a ocupar un destacado lugar junto a los reyes indiscutibles hasta entonces de los salones recreativos: el billar y el futbolín.
En estos años sólo las tradicionales máquinas de pinball pudieron hacer sombra a sus competidores más cercanos, captanto en sus filas a un amplio sector de usuarios. Poco a poco fueron apareciendo en escena nuevas máquinas de juegos que con el paso del tiempo conseguirían relegar a los pinball a los rincones menos visitados de los billares. Así, vídeo-juegos como Grand Prix, Guerrilla Fighter o Helicopter iniciaron una ascendente carrera que comenzaría a asentarse definitivamente en 1972 con una máquina de Sega llamada Ping-Pong, protagonista imprescindible en cualquier consola de vídeo-juegos a partir de este momento.

Pero por algo han pasado ya más de 20 años; los vídeo-juegos actuales nada tienen que ver con las máquinas mencionadas, consiguiéndose actualmente efectos cada vez más espectaculares. Hoy podemos encontrar juegos para todos los gustos y edades, desde los más clásicos machacaladrillos como Arkanoid, a los más sofisticados equipos de combate, permitiéndonos en cualquier momento emular a los populares protagonistas de la pantalla grande, pasando por sorprendentes simulaciones deportivas. Compañías como Taito, Konami, Namco, Atari, Capcom, Tatsumi y Sega, por citar las más importantes, rivalizan entre sí comercializando un elevado número de vídeo-juegos diferentes cada mes, que cuando alcanzan un éxito considerable pasan a nuestros ordenadores.

• Compañías como Taito, Konami, Namco, Atari, Capcom y Sega, por citar algunas, rivalizan entre sí.





Pac-Mania respeta la idea original del comecocos, añadiendo algunos elementos novedosos como la estructura tridimensional de las pantallas.

Desde estas páginas intentaremos cada mes presentaros las novedades y lanzamientos más importantes a nuestro juicio que aparezcan en este interesante mundillo.

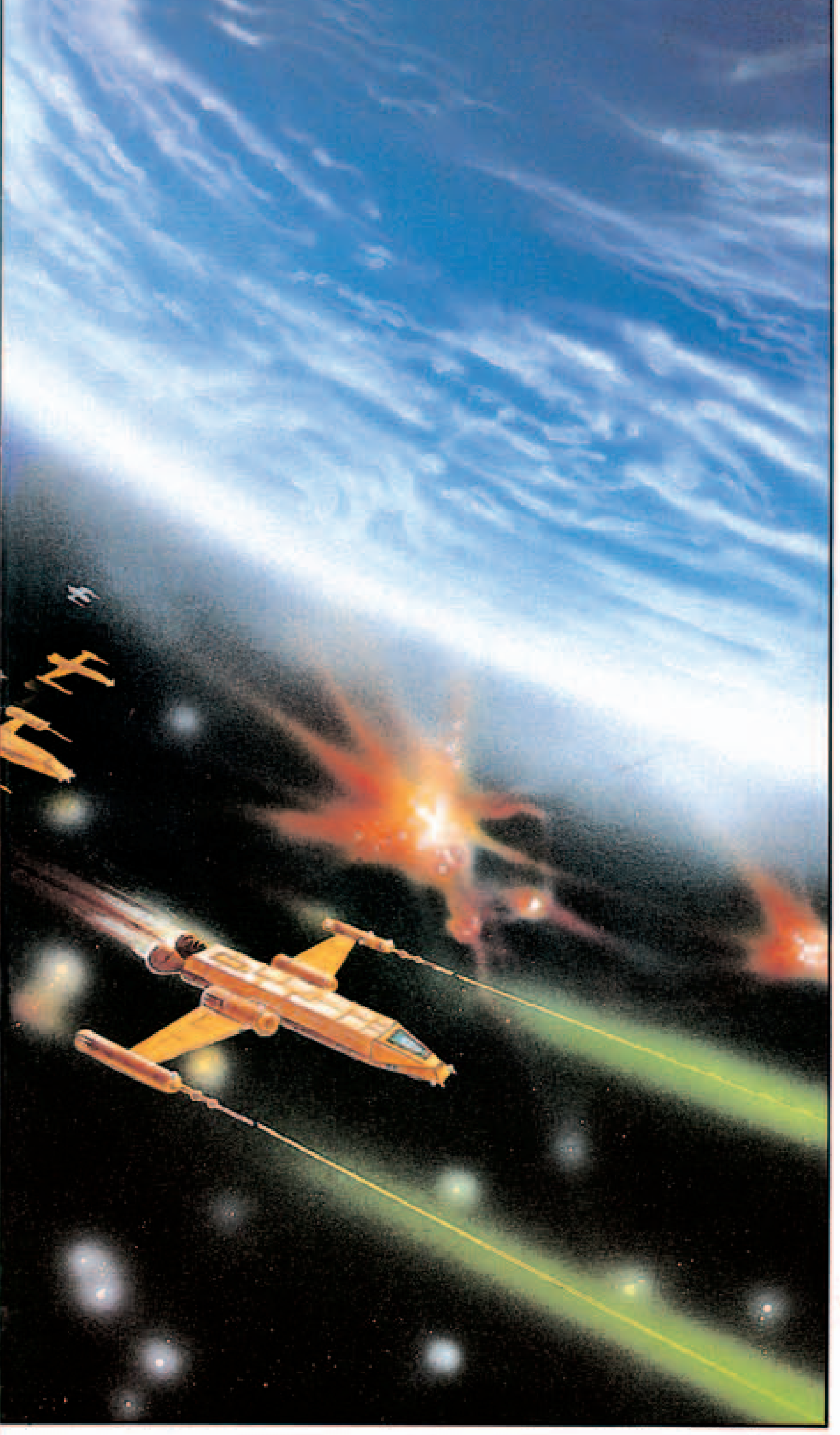
PAC-MANIA

La vuelta del comecocos

Sin duda, una de las máquinas que más furor causó en su época fue Pac-Man, conocida popularmente como comecocos. Muchos han sido los imitadores que, partiendo de la idea original, intentaron explotar este gran filón, pero ha sido Namco, la compañía que dio vida a este juego, la única que realmente ha sabido subir el listón de calidad.

Pac-Manía respeta la idea original del comecocos, ya que nuestro objetivo es guiar a nuestra oronda protagonista a través de los complejos laberintos que componen cada pantalla, apoderándonos de suculentos puntos de colores, mientras esquivamos, a nuestros incansables y astutos perseguidores.

La novedad se basa en la estructura tridimensional de los escenarios y los diferentes elementos del juego. También se han complicado sensiblemente los laberintos, evitando de esta

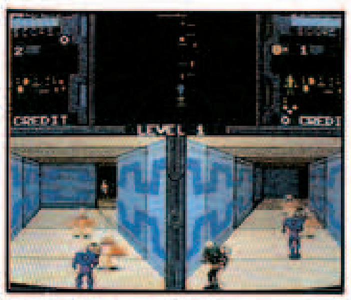


forma la monotonía del arcade original. Pac-Manía permite también seleccionar el nivel de dificultad, adecuándose éste a la destreza de cada jugador. Incluye la posibilidad de continuar jugando en la misma partida, contribuyendo de este modo a aumentar su terrible carga adictiva.

BLADES OF STEEL

Trepidante partido sobre hielo

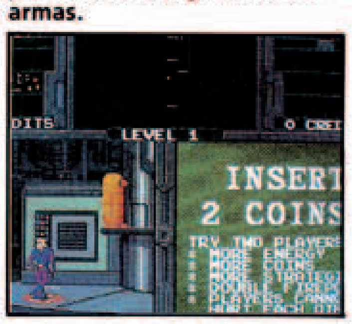
Los simuladores deportivos han ocupado desde un primer momento los lugares de honor en los rankings de aceptación. Tal vez por ello la tendencia actual es trasladar deportes, si no desconocidos, no todo lo populares que podría esperarse. Blades of Steel es uno de ellos. Nos permite participar en un trepidante partido de hockey sobre hielo, en el que se han respetado las características de una competición real. El tiempo de cada partida varía según el número de monedas introducidas y permite a uno o dos jugadores medir sus fuerzas en un partido mano a mano en el que prevalece la habilidad.



El argumento de Xybots nos traslada a una lejana galaxia.



A lo largo del juego podemos conseguir nuevas armas.



Xybots permite la acción simultánea de dos jugadores.

La mayoría de los vídeo-juegos pasan, más tarde o más temprano, a nuestros ordenadores

XYBOTS

Los hombres del futuro

Pese a quien pese, el arcade sigue prevaleciendo por encima de cualquier otro tipo de programa. Xybots pertenece a esta genérica definición, aunque en él se han incorporado otros elementos que agilizan el desarrollo del juego, como la posibilidad de conseguir interesantes ventajas, léase escudo protector, láser más sofisticado, etc.

El argumento nos traslada a una lejana galaxia en la que adoptaremos el papel de un valeroso héroe dispuesto a acabar con la tiranía de los invasores en los diferentes niveles del juego, que conforman la base enemiga. En él pueden participar dos jugadores simultáneamente, con lo que la adición crece considerablemente.

DEVIL WORLD

Imitando a Indiana Jones

Si os dijéramos que el protagonista de esta aventura tiene una habilidad especial para meterse en problemas, pero en la mayoría de las ocasiones es capaz de salir airoso empleando su látigo, sin duda encontraréis cierto parecido con el archiconocido Indiana Jones y pensaréis que nos encontramos ante una nueva aventura del héroe. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, ya que nuestro protagonista no se llama Indi y el empleo del látigo es una mera coincidencia, aunque eso si Devil World pese a no tener protagonistas de prestigio internacional es una interesante aventura.

Nuestro objetivo es rescatar a una espectacular señorita que ha sido secuestrada por los malechores de turno. Para ello recorreremos las ruinas de un antiguo castillo adentrándonos en sus oscuros pasadizos secretos, evitando los diferentes obstáculos con ayuda de nuestro látigo y de algunos objetos que aparecen en el juego.

OPERATION WOLF

Infiltrados

Que un comando especial se interne en la selva para ocupar un campamento guerrillero y rescatar a los inocentes rehenes, no es un argumento especialmente original, pues ya son muchos los vídeo-juegos que han desarrollado esta idea. Pero, sin embargo, para ser sinceros debemos afirmar que en Operation Wolf el argumento es lo de menos.

Hay que partir de su espectacular presentación —la máquina incluye una réplica de un subfusil, a modo de joystick— para continuar con la trepidante acción que el juego incorpora, ya que constantemente aparecen en pantalla nuevos enemigos, y finalizar por la perfección de los efectos sonoros.

Nuestro objetivo es pues adentrarnos en la base y eliminar a todos los enemigos. Para ello deberemos emplear en cada momento el armamento adecuado, balas en la mayoría de los casos y granadas contra los objetivos pesados como los tanques. La munición podrá ser repuesta en nuestro recorrido, aunque la excesiva dificultad hace poco menos que imposible superar las primeras fases sin algo de práctica. Animado todo ello por una gran carga adictiva, Operation Wolf es un espectacular cóctel de sabrosos ingredientes que le convierten, por el momento, en un vídeo-juego insuperable.

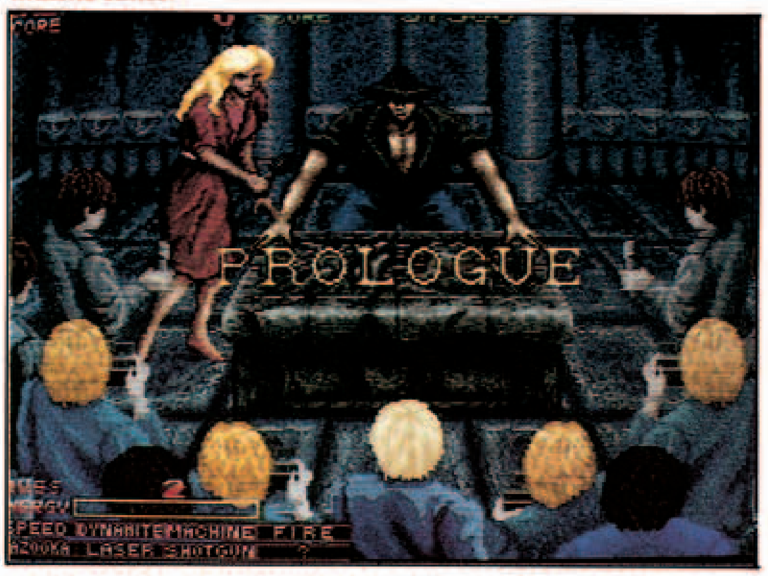
NBA BASKET MATE

Un deporte de gigantes

Aunque este vídeo-juego, hace ya algún tiempo que acapara la atención de los fieles seguidores de las máquinas, su reconocida y apreciable calidad, le permite ocupar un lugar de honor en esta primera recopilación. Destaca en él el cuidado tratamiento gráfico que nos traslada a cualquier palacio de deportes de la NBA. Una perfecta simulación que nada tiene que envidiar a otros vídeo-juegos basados en este deporte tan en boga últimamente, en el que la participación del jugador es constante.



Nuestro protagonista podría confundirse perfectamente con Indiana Jones.



El objetivo del juego es rescatar a una espectacular señorita.

S.O.S.WARE

Starquake
Amstrad

1. ¿Cuál es el objetivo del juego Starquake?
2. También me gustaría que me dijeran cómo se pone la clave que publicaron en MICROMANIA 28.
3. También me gustaría que pusiesen el juego Starquake en la sección «Patas Arriba».

Daniel Bastida Vicario (Madrid)

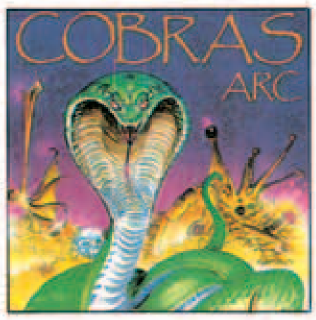
1. En en el juego Starquake, seguramente habrás encontrado una especie de motor o generador, situado en el centro del planeta, en la zona denominada QUORE; si no lo has encontrado, basta con que te metas en un teletransporte, teclees QUORE y una vez que te hayas teletransportado, vayas a la pantalla superior, y avances dos pantallas hacia la derecha, con lo cual llegarás al generador central. Pues bien, el generador está compuesto por nueve módulos diferentes, que son distintos en cada partida. Tu misión es recorrer el planeta buscando piezas iguales a las que viste en el generador, cuando las encuentres llévalas hasta allí. El juego terminará cuando hayas colocado los nueve módulos.

2. Debes estar en un error, pues en el número 28 no aparece el juego Starquake, de todos modos no es necesario introducir ningún código para poder jugar.

3. El Starquake apareció en «Patas Arriba» para Amstrad y Commodore en MICROMANIA 15.

Cobra's Arc
Spectrum

1. ¿Cuál es el objetivo del Cobra's Arc?



2. ¿En el juego Platoom cómo y dónde se deben de colocar los explosivos para volar el puente?
3. ¿En qué número de MICROMANÍA está el cargador y mapa de Gauntlet I y Skool Daze?

Juan Andrés Corbacho (Cáceres)

1. El objetivo de este juego es penetrar en el palacio de Cobra, para ello tendrás que buscar la espada, cruzar el mar con la barca y matar al dragón del laberinto que custodia la entrada del palacio.

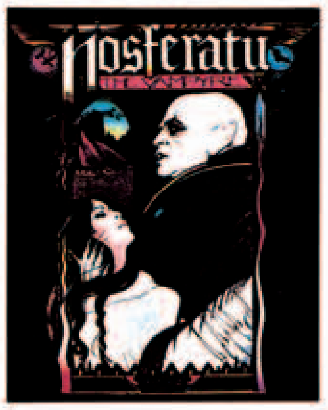
2. Tienes que pasar por encima del puente y las cargas se irán depositando solas.

3. Los números de MICROMANÍAS son el 20 para el Gauntlet y el especial n.º 2 para el Skool Daze que dispone de mapa.

Nosferatu
Commodore

1. ¿Es posible hacer un reset casero?
2. ¿Han publicado el mapa del Nosferatu? En este juego, ¿cómo se sale del castillo?

Rafael Aldana (Madrid)



1. Sí, una forma de hacerlo es utilizando un cable para unir las patillas 1 y 3 del Port del usuario. De todas formas, te aconsejo que no lo hagas tú mismo, ya que puedes dañar seriamente tu ordenador, por lo que es mejor que te compres uno ya hecho.

2. El mapa del Nosferatu ha sido publicado en el número 22. Para salir del castillo es necesaria la llave, la cual se encuentra colgada en una percha al lado de la cocina, en la pantalla donde hay una puerta que lleva a la escalera de los sótanos. El cargador para Commodore está en el número 33.

Jack the Nipper II
Amstrad

1. ¿Cuándo se acaba el Jack the Nipper II?
2. ¿Cuál es el objetivo del Gryzor?
3. ¿Cuál es la clave para pasar a la segunda fase del Freddy Hardest?
4. ¿Pensáis publicar el Goody en la sección «Patas Arriba?»

Marco Antonio Moreno (Toledo)

1. Para finalizar con éxito el Jack the Nipper II debemos realizar 10 terribles gamberradas, que, a grandes rasgos, son las siguientes: engrasar la liana para que Tarzán caiga al lago; asustar al elefante con el ratón; colgar al guerrero con la cuerda; llevar la miel a la choza; destruir el panal con un coco; destruir el puente con el gusano; arrojar al agua al guardián; hacer llorar a las hienas con la cebolla; destruir el tornado con la piña y la dinamita, y transformar un hombre en mono, con el chocolate. Para más información sobre lás gamberradas puedes consultar MICROMANIA 32.

2. El objetivo del Gryzor es infiltrarse en la base extraterrestre, para eliminar al terrible alien que en ella se oculta, enfrentándonos a todos los defensores, monstruos y robots que pueblan la zona.

3. La clave del Freddy Hardest es: 897653.

4. En el número 32, pusimos en «Patas Arriba» el Goody.

A toda máquina

TYPHOON

La fuerza de los clásicos

Es tal vez en los arcades donde más diferencias podemos apreciar entre los vídeo-juegos y sus conversiones al ordenador. Los espectaculares resultados de los vídeo-juegos, acompañados por no menos espectaculares efectos sonoros consiguen crear una ambientación perfecta que nos invita a recorrer nuevos escenarios.

Éste es el caso de Typhoon, un clásico entre los clásicos, ya que controlamos un sofisticado aparato de combate que destruye cuanto encuentra a su paso, pero no por ello pierde interés. Las vertiginosas persecuciones y los constantes ataques tanto desde el aire como desde tierra o mar nos hacen permanecer durante horas frente a la máquina acumulando puntos y con ellos las típicas vidas extras. Un arcade de los de siempre pero con algún que otro toque novedoso, que al menos le permite cumplir el expediente de la originalidad, aunque en este caso sea lo que menos importe.



ROAD BLASTERS

Algo más que una carrera

Tras el éxito alcanzando por Out Run, parece que nuevamente se han puesto de moda las máquinas que llevan a la pantalla las trepidantes carreras de velocidad. Road Blasters respetando las características que lanzaron a la fama a sus predecesores, ha sabido incorporar a la simulación los principales elementos del arcade. Entre otras novedades destacan la posibilidad de adquirir armas con las que eliminar a nuestros contrincantes, escudos protectores con los que defendernos y la necesidad constante de reponer fuel que aparece diseminado a lo largo de la carrera en forma de gigantescos globos.

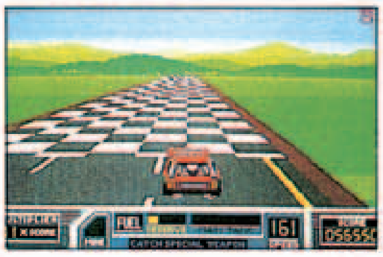
Una original forma de entender las carreras, acompañada además con una espectacular presentación, ya que la máquina simula por si misma un sofisticado bólido.

• Los vídeo-juegos actuales nada tienen que ver con las primeras máquinas.





En los arcades como Typhoon es donde mejor se aprecian las diferencias entre la máquina y las conversiones a los ordenadores.





Road Blasters es una original y trepidante carrera contrareloj.

STREET FIGHTER

Pelea en las calles

No podía faltar a esta primera toma de contacto con las máquinas de vídeo-juegos las artes marciales. Se podrían contar por cientos los vídeo-juegos basados en esta práctica, pero hoy por hoy, es este Street Fighter uno de los que más interés despierta.

Coloristas escenarios ambientan las diferentes fases del juego que pueden desarrollarse con un solo jugador contra la máquina o con dos jugadores entre sí. Una gran riqueza de movimientos que van desde las más espectaculares patadas traperas a los golpes clásicos, en este vídeo-juego con un nivel creciente de dificultad.

Todo un reto para los más expertos.

SOFTWARE MICROBYTE – JUEGOS

LO ÚNICO DIFÍCIL DE ENTENDER DE NUESTROS PROGRAMAS, ES LO INCREÍBLE DE SUS PRECIOS





JUEGOS

- LA ISLA DEL TESORO
- PERRY MASON
- 9 PRINCIPES EN AMBER
- DRAGONWORLD
- CYRUS II CHESS
- SUMMER GAMES II
- WINTER GAMES
- GOLF (MEAN 18 GOLF)
- PITSTOP II
- SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
- EL ENIGMA DE ACEPS
- GAMMA GAMES
- PARCHPLAY (Parchís)
- FAHRENHEIT 451
- CITA CON RAMA

Todos a .... 3.500 Ptas. + I.V.A.

MICROBYTE
GRUPO AMSTRAD ESPAÑA

Castellana 179, 1º, 28046 MADRID, Tels. 442 54 33 / 442 54 44 / 442 58 88 / 442 58 99

PANORAMA Audiovisión



STING EN ESPAÑA: NADA COMO EL ROCK

El nuevo mito del rock europeo, Sting, ha incluido nuestro país dentro de la gira de presentación de su último trabajo «Nothing like the sun». Están previstas cuatro actuaciones que se celebrarán durante el mes de mayo en las siguientes fechas: el día 25 en Barcelona, el 27 en Valencia, el 28 en Madrid y el 29 en Zaragoza.

Sting vendrá acompañado por una robusta banda compuesta por refutados músicos de jazz, la mayoría de ellos partícipes en la grabación de los tres trabajos que componen la discografía en solitario del músico inglés: «The dream of the bus turtles», «Bring on the night» y el ya citado «Nothing like...».

Sting, cuyo verdadero nombre es Gordon Matthew Summer, se dio a conocer a la escena musical gracias a Police, el que fuera grupo bandera de la nueva ola inglesa. Junto a sus compañeros Andy Summers, guitarra y Stewart Copeland, batería y percusión, grabó algunos de los álbumes imprescindibles de la reciente historia del rock. La discografía completa de Police está compuesta por: «Outlandos D'Amour», «Regatta de Blanc», «Zenyatta Mondatt», «Ghost in the Machine», «Synchronicity» y la recopilación «Every breath you take. The Singles».

Tras la disolución de Police, y ya en solitario, Sting enfoca su producción dentro de un estilo muy «jazzístico» dejando traslucir en sus trabajos su absoluta pasión por los músicos de este género. Por otro lado, y paralelamente, dedica gran parte de su tiempo al desarrollo de su otra pasión indiscutible: la interpretación.

La lista de películas en las que Sting ha desarrollado su faceta de actor engloba: «Quadrophenia», «Radio On», «Artemis '81», «The Great Rock'n'Roll swindle», «Brimstone and Treacle», «Dune», «The Bride», «Plenty», «Bring on the Night» y «Julia and Julia».

El nombre de este músico inglés, ya universal, puede encontrarse en los créditos de trabajos de nombres tan legendarios dentro de la música como Phil Collins, Dire Straits o Miles Davis.

Sting parece dispuesto a inscribir su nombre con letras de oro dentro de la historia de la música rock, independientemente de que lo consiga o no, lo cierto es que no debéis perderos la oportunidad de contemplar en escena a uno de los mejores músicos del panorama internacional.

TERENCE TRENT D'ARBY
INTRODUCING THE HARD LINE
MÚSICA DE COLOR CON CALOR

El nuevo «boom» de la música de color no nos llega de América (aunque sí nació allí)... ni se apellida Jackson. Se llama Terence Trent D'Arby y está afincado en Londres, donde ha grabado los 11 temas que componen su primer LP: «Introducing the hard line».

De él se han extraído los singles «If you let me stay», «Dance little sister» y «Sign your name» que desde hace un par de meses suenan incesantemente en la mayoría de las emisoras de radio y discotecas de nuestro país.



TELEVISIÓN

LUNES	
— DE PELÍCULA	19,30
— ALFRED HITCHCOCK PRESENTA	22,45
MARTES	
— VIAJE CON NOSOTROS	21,15
— LAS CHICAS DE ORO	20,00
MIÉRCOLES	
— A TOPE	19,00
JUEVES	
— LUZ DE LUNA	21,15
VIERNES	
— MASH	20,00
— VIERNES CINE	22,30
SÁBADO	
— LA BOLA DE CRISTAL	11,00
— PRIMERA SESIÓN	16,05
— NÚMERO UNO	19,00
DOMINGO	
— ESTRENOS TV	16,05
— SESIÓN DE TARDE (CICLO CHAPLIN)	18,00 (2 CADENA)
— SPENSER, DETECTIVE PRIVADO	20,05 (2 CADENA)

FAMA

No se puede decir que los directivos de Televisión hayan estado este mes de junio muy dispuestos a incluir en la programación habitual nuevas series destinadas al público juvenil. Sin embargo, merece la pena destacar la reaparición de una de las series musicales más importantes que han pasado por nuestras pantallas. Hablamos de la producción norteamericana «Fama», basada en la película del mismo nombre. «Fama» amenizará la sobremesa a partir del día 24.

LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA DE BOLSILLO: COMPACT DISC PORTÁTIL

Entre las novedades más destacables presentadas por Sanyo dentro de su catálogo general 87/88 figura su equipo CP12, un reproductor que reúne en un sólo aparato toda la manejabilidad del clásico walkamn y a la vez la calidad de reproducción digital del compact.

El equipo tiene un peso de 380 gramos, y puede ser alimentado bien mediante 12 pilas alcalinas o bien con un bloque de pilas recargables que puede ser adquirido por separado. Opcionalmente se encuentra también disponible un paquete con todos los elementos necesarios para conectar el CP12 al sistema estéreo del coche.

Las dimensiones, tal y como podéis apreciar en la fotografía, son realmente sorprendentes debido a su reducido tamaño, lo que unido a su más que aseguible precio lo convierten en un equipo altamente atractivo para todos aquellos auténticos melómanos que quieran disfrutar en cualquier momento y en cualquier situación de su música preferida con la misma calidad de reproducción de los equipos de mayor tamaño.





TAIPAN AHORA LA PELÍCULA

Taipan, la conocida novela de James Clavell, está siendo objeto de uno de los fenómenos más curiosos de los últimos tiempos; si ya de por sí es poco frecuente que se utilice una novela de éxito como punto de partida de un programa de ordenador, aún menos frecuente es que después de haber sido realizado este juego aparezca una película basada en esta misma obra.

La verdad es que a excepción del caso «Commando», en que también fue primero el juego que la película, ha sido siempre la industria del software la que se ha servido de la cinematográfica para, aprovechando el éxito de algunos de sus productos, trasladarlos a nuestros ordenadores. Los ejemplos son innumerables: «Platoon», «Predator», «Rambo»...

Tal vez los responsables de la industria cinematográfica hayan comprendido la cada vez mayor importancia y difusión del mercado del software internacional, encontrando en éste un excelente campo de inspiración para sus futuras obras. Al tiempo.



MICHAEL JACKSON EN CELULOIDE

Tras su primera experiencia cinematográfica, *Captain Eo*, cortometraje dirigido por el prestigioso Francis Ford Coppola, Michael Jackson vuelve a la carga con *Moonwalker*. La película, será dirigida por Colin Chilvers y Jerry Kramers, quienes ya han colaborado con el mito americano en algunos de sus videoclips.

Entre otros, el reparto contará con la presencia de Sean Lennon, hijo del desaparecido John Lennon, aunque de momento permanece en secreto cual será el argumento del film.

También se ha podido saber que Michael Jackson planea la realización de varias películas basadas en algunas de las más famosas canciones de los Beatles, de las cuales el cantante de color (ya no tanto) posee los derechos. Entre ellas se barajan nombres como «Eleanor Rigby», «Fool on the hill», o «Strawberry Fields». Al parecer con esta última se pretende hacer una película de dibujos animados en la línea de *Yellow submarine*. Os mantendremos informados.

007 EN VÍDEO

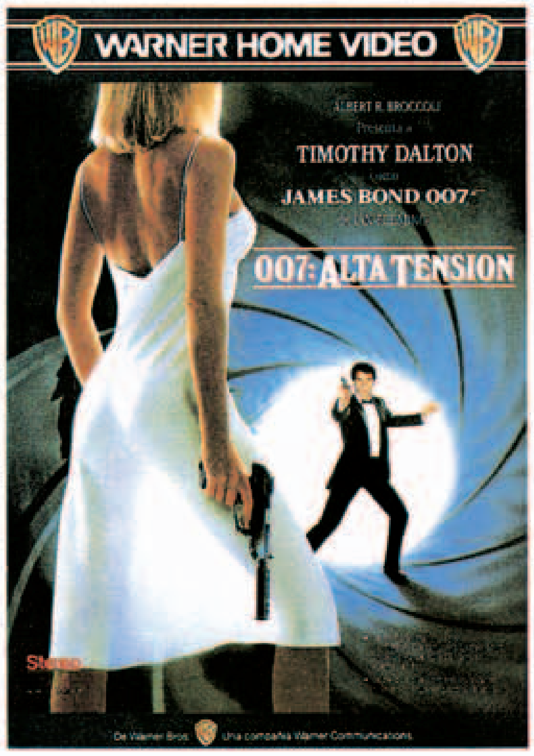
Entre las últimas producciones aparecidas en nuestro país dentro de la industria videográfica destaca la publicación de «007: Alta tensión», la más reciente, y seguramente no la última entrega de la saga Bond.

Como recordaréis, la película causó en su día especial expectación, no sólo por la popularidad de su protagonista, sino porque la interpretación de éste corrió a cargo de Timothy Dalton que recogía así el testigo que le entregaba el «hombre Bond» por excelencia: Roger Moore.

En esta ocasión nuestro agente va a desarrollar una misión muy particular: se le ha encargado proteger al general Koskov de las garras del espionaje soviético. Juntos atravesarán Gibraltar, Viena, Afganistán, Tánger...

Desafortunadamente durante el transcurso de su aventura Bond descubrirá que el hombre que está protegiendo se trata en realidad de un peligroso doble agente implicado en un sucio asunto de tráfico de armas, al frente del cual se encuentra un buscado traficante llamado Whitaker.

La película, que cuenta con algunas de las escenas más espectaculares de la serie, está como siempre repleta de acción y bellas mujeres.





VUELVE INDY

Era inevitable. Con su inseparable látigo y de la mano de sus «papás» cinematográficos, George Lucas y Steven Spielberg, vuelve el más fanfarrón e intrépido héroe de las películas de aventuras: Indiana Jones.

La tercera parte de la serie, que será protagonizada de nuevo por el popular Harrison Ford, contará con una sorpresa muy especial: la mayoría de sus escenas van a ser rodadas en nuestro país, más concretamente en Andalucía.

Spielberg se ha negado a facilitar cualquier tipo de pista sobre su título y argumento, aunque ha asegurado que para él esta tercera parte será el punto y final de la serie.

LA ESTRELLA DEL VERANO: WALKMAN SOLAR

Sony acaba de presentar su última novedad en el campo de los equipos de bolsillo, el WM-F107, un aparato que combina dos sorprendentes características: alimentación por carga solar y resistencia al agua.

El aparato incluye por una parte un sintonizador estéreo FM/AM y por otra un reproductor de cassette con auto-reverse, sistema Dolby B, paro automático y mecanismo anti-rolling.

Opcionalmente, y por si el buen tiempo no nos acompaña, se puede alimentar el equipo con una batería auxiliar de 1,5 voltios.



Formidable

La fiesta de entrega de los premios a los mejores programas del 87, organizada por la revista *Microhobby*, que convocó a las personalidades más representativas del panorama informático y a más de 1.500 extraterrestres, disfrazados de niños, que al percatarse de que se estaban repartiendo juegos gratis no perdieron la oportunidad de demostrar su necesidad de «devorar» programas y de paso, a las personas encargadas de distribuirlos.

Lamentable

La versión en castellano del juego «Trivial Pursuit», de Domark, para Spectrum + 3, ya que no incluye la opción de cargar nuevas preguntas, desaprovechando así las posibilidades del disco y mermando notablemente el atractivo de este programa, puesto que al cabo de muy pocas partidas nos sabemos de memoria todas las respuestas.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

HERMAN, HIGHSPEED GUARDIAN

Cuando Herman salió aquella mañana de su casa no pensaba en otra cosa que en el videojuego que la noche anterior habían emitido por el Terminal Superior. Lo curioso es que el personaje protagonista tenía exactamente la misma ocupación que él: guardabarreras del tren especial Highspeed. Pero no era eso lo más sorprendente, sino que el título del programa en cuestión era «Herman Highspeed Guardian».

La misión del protagonista del juego consistía en cerrar y abrir las barreras adecuadas justo en los momentos en que las unidades motrices del Higshpeed pasaban, a gran velocidad, por la única vía existente en la terminal. Aunque había estado jugando varias horas no había conseguido completar la misión en ninguna de las 20 vidas de que constaba el programa. A pesar de sus años de experiencia le era imposible imaginar la forma de resolver el problema que se le planteaba: un tren llegando por cada lado de la estación y un tercero, detenido e intercambiando viajeros con la terminal de tierra.

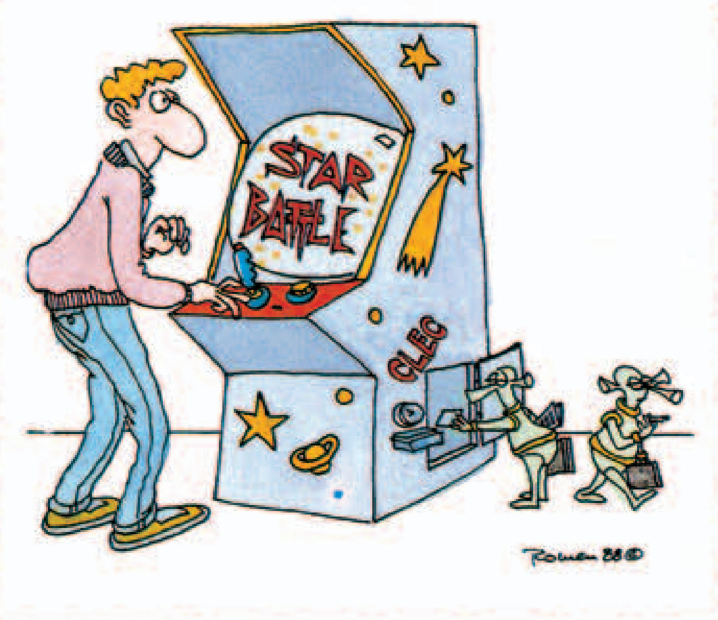
Sólo le quedaba una oportunidad que no iba a desaprovechar esa noche al llegar a casa, porque justamente en ese instante, mientras se le planteaba en la realidad el mismo problema que en la ficción, había vislumbrado la forma de resolverlo: Trataría de acelerar el tren 1 a la vez que frenaría el tren 2, de forma que el cruce de ambos no se produjera en la misma estación. Pero ¿qué demonios haría con el tren que ya estaba en la terminal?

Mientras accionaba los mecanismos pertinentes, ensimismado con este último contratiempo, el tercer tren se lo llevó por delante.

No quedó ni rastro de Herman. Por lo visto había olvidado un pequeño detalle: en la realidad sólo tenía una vida. ■

Vicius Totalis

el HUMOR de Romeu



• • •

¿Cómo es posible que todavía no exista el juego «París-Dakar» de Made in Spain cuando hace ya más de cinco meses que comenzó su campaña publicitaria?

• • •

¿Por qué Amstrad no pone a la venta las unidades de disco para Spectrum + 2A cuando en el propio manual se habla de ellas como un complemento «prácticamente indispensable»?

• • •

¿Dónde van a poder encontrar los usuarios de MSX programas adecuados para su ordenador ahora que el estándar japonés ha dejado de fabricarse?

• • •

¿Cuándo se convencerán los señores de Commodore de que el ordenador Amiga no es una máquina de negocios y bajarán su precio para ponerlo al alcance de los adictos a los videojuegos, que son los que realmente pueden sacarle jugo?

• • •

¿Qué cara habrán puesto los programadores de la versión inicial del «Fernando Martín Basket Master» cuando hayan visto que su idea se ha convertido en el programa más vendido del año y, por supuesto, en uno de los más rentables?

• • •

Busca las diferencias



Mortadelo y Filemón, los simpáticos detectives creados por el genial dibujante Francisco Ibáñez, se han convertido en los protagonistas de un videojuego realizado por la casa alemana Micropartner y que distribuye en España Dro Soft. Aunque a primera vista estas dos carátulas, que se corresponden con las ediciones del programa en España (Mortadelo y Filemón) y Alemania (Clever & Smart), parece que sólo se diferencian en el título, resulta que la ilustración de la versión alemana no ha sido dibujada por Ibáñez, sino solamente «interpretada» por algún aprendiz de dibujante. La diferencia salta a la vista.